

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!





Ediția septembrie-octombrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei, dar o puteți găsi și în pachetul promoțional, alături de una dintre cărțile "500 de sfaturi de fotografiere", "Fotografia digitală - Tehnică și compoziție" sau "Fotografia

wildlife", la pretul de 24.98 lei, în toate chioscurile de difuzare a presei, precum și în magazinele

și online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro și www.f64.ro



Cărtile pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:















LEVEL

3 D Media Communications SRL Str. N.D. Cocca Nr. 12 500010 Brapov Tet 2086/415158, 07.44-754983, 0722-970511 (numár portat in reteaua Orange) Facc 0786/415158 E-mail: Inveligitevel.to ISSN: 1582-1498

Editor: Dan Bädescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General: Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef: Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.n

Redactori: Vladimir Clolan (doLAN) (ciolan@level.ro Marius Ghinea (ghinea@level.ro) Andrei Licherdopol (Caleb) Marin Nicolae (ncv) Ovidiu Manciu (Aldan) Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturf)

Grafică și DTP: Ramona Vintilescu (ramona@level.re

Publicitate: Leonte Märginean (leonte.marginean@3dmc

Contabilitate: Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro) Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.r

loana Bidescu (loana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpol (gheorghe.cimpol@3dmc.r

Adresa pentru corespondență: O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-41515

HOTLINE abonamente: 0268-415158, 0368-415003 luni-vineri, orele 13:00-16:30





INSERENTII DIN ACEST NUMAR

 Asus
 100

 Best Distribution
 11, 55

 Lex Hobby Store
 17

GOOD BOY, MICROSOFT?

Contrar așteptărilor, cei de la Sony nu ne-au primit cu brațele deschise la gamescom, așa că nu am avut ocazia să aflăm, pe îndelete, cu ce se manâncă mai bine noua lor consolă. Probabil că reprezentantului zonal îi pasă prea putin de părerea presei (scrise) de specialitate locale, dar mai ales de buna informare a consumatorilor pe care, la urma urmei. aceasta îi deservește. Sau poate că pur și simplu unele departamente nu comunică între ele. Oricum ar fi, mai mare ne-a fost surpriza când iepurele a sărit de unde ne-am asteptat cel mai putin - de la Microsoft, cu care, în condiții normale, nu avem cine stie ce colaborare, pentru simplul fapt că nu există un reprezentant Xbox în țara noastră. De parcă schimbarea politicii Microsoft în privinta consolei Xbox One - recenta și fantaștica deschidere către consumatorii și producătorii indie - ar fi provocat o reacție complet diferită în ograda celor de la Sony. Mai nou, cei din urmă ni se arată mai aroganți decăt au fost vreodată cei de la Microsoft (unul dintre motivele pentru care si-au luat-o urât de tot pe coaiă) și îi vedem cum nu se pot abtine să își ja peste picior concurentul direct, de fiecare data când au ocazia. Nu cred că așa funcționează o companie respectabilă, nu așa încerci să minimalizezi importanta faptului ca Xbox One recuperează rapid distanta, de teamă că ar putea să te întreacă în cele din urmă. La gamescom, Xbox One a fost mai aproape de noi, dovedind că schimbarea de viziune este cât se poate de reală în relația cu producătorii indie și fanii, dar mai ales cu potențialii cumpărători. În plus, ne-am îndrăgostit pe loc de noul controller - priză mai bună, materiale de calitate, ergonomie și precizie mult îmbunătătite: să zicem că îl vedem peste cel de PS4 (ne-am jucat cu amândouă) și cam atât. Apoi. exclusivități precum Dead Rising 3, Forza Motorsport S și Fighter Within ne-au cam convins. Ba chiar si Ryse, care, contrar părerii initiale, nu este un ioc care se joacă singur, ci chiar îți permite să te lupți "ca în vremurile bune". Parcă știm mai bine ce o să ne cumpă răm de sărbători sau măcar în ce ordine. O ieftinire pentru Xbox One într-un an de la lansare este cât se poate de posibilă și suntem de acord că nu puterea brută va face diferenta. specificatiile tehnice ale celor două console fiind asemănătoare, ci software-ul. lar în momentul de față, software-ul Xbox One sună ceva mai bine decât cel al concurențului direct. Asadar, lupta dintre cele două console next gen continuă, cu sanse egale de câstig de fiecare parte. Rămâne de văzut cine va câstiga și piata.

CUPRINS

KiMO













TOP 3 REDACTOR





REASO









OPERATION FLASHPEINT

sosit timpul să mai diversificăm oferta, e vremea pentru un shooter. Şi nu orice shooter, ci unul tactic, care să vă mai ia mintile de la atăt de popularele curse infernale în materie, cum ar fi cele din seria Call of Duty: Modern Warfare, ca să dăm cel mai bun exemplu.

Actiunea din Operation Flashpoint: Dragon Rising are loc pe insula fictivă Skira, în luna mai a anului 2011. După o criză economică mondială, ce provoacă destabilizarea Chinei, Armata de Eliberare a poporului (PLA) - forte armate rebele cu rădăcini în China - ocupă Skira și vastele, recent descoperitele rezerve de petrol ale Rusiei. Negocierile de pace dau gres, dat fiind faptul că ambele tabere își susțin dreptul de proprietate legitim asupra insulei. Situația se deteriorează rapid, iar China începe să îsi fortifice provinciile nordice, anticipând un conflict cu Rusia, Rusii. care deja luptă împotriva PLA pe teritoriul Chinei,

DRAGON RISING

cheamă Statele Unite în ajutor pentru a recupera insula. SUA, legate de Rusia prin tratate semnate după încheierea Războlului Rece, acceptă și astfel începe conflictul armat dintre cele mai mari armate de pe Pămănt, desfășurat pe întreg cuprinsul Insulei. lar jucătorul, cum altfel, intră în pielea unui infanterist american.

Cei care preferă o abordare mai tactică a conflictului armat se vor simți ca acasă în Operation Flashpoint: Dragon Rising, Mediul de joc. deschis explorării, vă permite să abordați cu discreție misiunile, așa cum credeți că ar trebui să se întămple în realitate. Insula Skira, pe care se desfăsoară conflictul, are nu mai puțin de 277.698 km2 și conține o largă varietate de forme de relief, de care trebule să tineti cont în fiecare misiune. De asemenea, Operation

> Flashpoint: Dragon Rising provoacă reactif mult mai realiste in cazul in care se trage asupra voastră cu arme usoare, cum ar fi un pistol sau o pușcă de asalt. Dacă încasați un glonț în picior, puteți fi siguri că nu veți mai putea alerga, iar dacă nu aveți un garou la indemănă, adesea puteți chiar relua linistiți misiunea.

Mecanica de joc din Dragon Rising este foarte variată, pornind de la schimburi de focuri cu armele din

dotarea infanteristului, până la chemarea tirului de artilerie în ajutor, manevrarea vehiculelor militare și pilotarea elicopterelor. În locul asalturilor furibunde și, cel mai adesea, penibil de patriotice la care ati participat in cele mai recente jocuri din seria Call of Duty și Medal of Honor, sunteti serviti cu manevre tactice de



durată chiar și pentru a rezolva un schimb de focuri de lungă distanță. Dacă preferați sănătatea regenerabilă și misiunile lineare, veți fi dezamăgiți, Mai mult, interfata prin intermediul căreia controlați propriul personaj și echipa din subordine poate părea complicată, motiv ce poate determina eliminarea întregii echipe de mai multe ori pe parcursul unei misiuni. Învătati-l, lar rezultatele nu vor ezita să apară.

Dată fiind complexitatea sa peste medie, Operation Flashpoint: Dragon Rising are și căteva probleme, în general bug-uri de care, foarte posibil, nu vă veti izbi prea des sau deloc. Chestie de noroc sau poate că un patch le-a rezolvat deia. Poate că nu este un joc perfect, dar rămăne în continuare unul dintre cele mai ambitioase shooter-e ale generatiei, iar daçã preferati o abordare mai tactică a bătăliilor moderne. în detrimentul producțiilor hollywoodiene de genul Call of Duty si Halo, atunci Operation Flashpoint: Dragon Rising poate fi pentru voi.



EVENIMENT 06 GAMESCOM 2013

CULTURA GAMERISTICA 22 DESPRE VIITORUL APROPIAT: EXCLUSIVIST

28 JOCUL VIDEO ȘI FETIȘUL PENTRU DISTOPIE

REVIEW

32 SPEINTER CELL-REACKLIST

38 RISE OF THE TRIAD

44 GUACAMELEE

46 SHADOWRUN RETURNS

52 TRACKMANIA 2: STADIUM

56 FUROPA UNIVERSALIS IV

60 SANCTUM 2

62 ANOMALY 2

INDIE

64 DON'T STARVE 66 GONE HOME

RETRO

68 SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE

LOAD

72 FOOTBALL MANAGER

FREE2PLAY

74 CANDY CRUSH & CO.

HARDWARE 76 ROCCAT KONE XTD

80 ROCCAT ISKU FX

81 LOGITECH G230

82 LOGITECH G7005

83 LOGITECH G5105

SOFTWARE

84 REASON 7 - SUNET PENTRU JOCURI (1)

LYFESTYLE

94 FILM - GREU DE PENSIONAT 2

94 FILM - TRĂIND PRINTRE DEMONI

94 WWW.

96 NEXT ISSUE

99 COPERTA DVD



gamescom

Un eveniment Titanic, acostat pe malul Rinului



The raddies, germania is pricep la trei lucruit braturust i manija i gol ordiudrei u lucruitor – duck un amalgam de obierte sus cament treube pas cu eficiență în ordine, strunt un german va ști
cumă o face. Prin extinderea japotecid a aceste noțiuni, germanii pot parra regulamentar 300 de camioane refisible, incârcate pala in efucia cu pratvurust delchos, într-un spajiu cu rumai 200 de locuri destinate staționării, te Elbies, atunci cat ha refuzi cu pratvurust delchos, întră în colizium cu industria jocurilor, lovind derpt în înuni gaparticului complee recopțional fecinimese, un
eveniment tăraic ar trebul să prindă râdiciri nu foarter
departe de malui Rimului. Păsat doar că tâmăra generație
de mențin va a moșenit spiritul celor maturiații în ve-

imprajatist pe cordioarele halebor – Jautickoji din fire, ne- ma sigurus ci apare și în poze, în orice caz, odat zu soucmahea 53-ui) ogamescom a prehat (moția celui mai important expo dedicat jocuridor și hardware-ului, săzilindur-ju-cratind queen îln înima temport. Desigur, nici noi nu puteam tat şansa participării, prezent noastră la gamescom 2013 filicând posibiliă sprezent noastră la gamescom 2013 filicând posibiliă sprezent cald a celor mai importante momente desfăşurate pe parcursul celor cini zăl ede conferințe, prezentirări și săunt demo. Am respit - să suncânta porțiva estrat peze Wolfenstein, The Elder Scotla Online. The Witcher 3, Warch Dops, The Crus Vanardim, Arkham forijans. Mad Max. Dying Light și muite alte titluri despre care veși pureact in in paginite co unitros. Am intro occis and conmanimum dior co unitsud, apa ci. am butomat, pen la standurile cori mal important production. Paste pleas greu de imaginat, insid efortul deplasafri rigolde printer omas de cuitanto ri jurnalişti — mai precis o masă cuantificabilă numai în ordinul zecloir de mili—îți poste seca plană şi ultima pictură de emenje, în special aturul când trebule să te prezinți dinci nă în oră în înteredeir programate cronologic, dar mu şi pozițional. Pentru not, or a obișmultă al sementi milimum 12-14 do re delegiturăr amestecadă cu interviuri şi conferințe de presă. Pentru voi, spedim ca paginite cu umează să fice lectură distractului, interesană și înformativă.



The Elder Scrolls Online, morituri te salutant! [BETHESDA]

gamescom 2013 a început în fortă, cu o mostră de MAJORIG marca Berbedat. The Elder Scrollo Chilina. Am avut plâcta os portuntate de a parturge primele două one din poveste a jocululu, o poveste profund implettă a cu elemente de mecina în Judică oniline. Așa cum menționam şi în comunicatul de pe site. TSS Oriline te lovește din primele ciple o primitarea servale de familiar, mulțurultă futuluri al armonice dintre elementele tradiționale seriei Elder Scrolls şi cele tipice jocurilor MAJ, culturea de desfășola cu vero 800 de ani îniantea evenimentelor din Siyvim, pe melesgurile unui Tamiel conscribică de conflicită de putent înice cele te ficțiul puternice. Aldment Dominion, Daggerfall Covenant şi de Dominion, Daggerfall Covenant şi de Dominion (1900 de Dominion). Daggerfall Covenant şi de Dominion (1900 de Dominion) de potentice zonde cu-

noscute de fani, ale căror dimensiuni au fost păstrate în întregime - ba chiar extinse. Desigur, jucătorul poate alege de partea cul luptă, pornind într-o aventură fantastică, pe un teritoriu populat cu monștri și nenumărate alte pericole - toate animate, pline de dinamism individual, asa cum ne-a obisnuit măritul și gloriosul Skyrim, fie-i numele låudat! Grafic, TES Online arată bine, desi utilizează un motor nou, adecvat cerințeior unui ioc multiplaver masiv. Dacă detaliile de finete au fost cumva sacrificate în favoarea unei optimizări ireproşabile, atunci salutăm producătorii, deși preferăm să ne rezervám speranta cá vom avea parte de o peisagistică memorabilă, pe lăngă un număr ridicat de cadre pe secundă. Personajele se mișcă fluid, atacurile curg natural, iar oponentii sunt mult mai veridici în comportament decât cei prezenti în MMO-urile rigide, cu care am fost obișnuiți. Per total, The Elder Scrolls online transpiră o senzație de joc bine lucrat, vast, cu

> nenumărate posibilități de personalizare ale personajului principal și, după formula clasică TES, ale clasei. Cu toate că meniul principal tinde spre "wowificare", multe dintre funcțiile regăsite în Oblivion,

Skyrim sau Morrowind au armas implementate – usbo ofma sau alta. In cluda monettadia (seesse foulhilate tot pe site de clatre colegul Vinst, ES Online promite conjutate de calitate and pentru fani juesting ultil andio, cid şi pentru entrulasiţiii PPIC "yrodili devine punctul central dei netzen pentru lugrate playse", to, plays în timp ce restul lumii se adresană insetaților de lore, interesană ai negee din partea productoritor, cam sponten Raillande ed Vaul dadă Betherda poste tree testul timpului cu ultima lor creație pen roline, jocul aflăndusemmentani în Staa Beta.

Wolfenstein: The New Order [BETHESDA]

E timput så vorbim despre un joc violent, pe placul maselor de la gamescom şi cu multià reclamă pe pereții clădirilor din oraș. Despre un shoorder surprinzător de bun —Wolfenstein: The New Order. De pe a cum, ultații de Wolfenstein Opo, claci tăticul shoore-deo a limită din morți sub un nou nume. Ba chilar jucăndu-l, involuntar, ne-am trezit cu gândul lă Return to Castle Wolfenstein Dars s'a ya povestim.





In noul Wolfenstein te pop id electa chiar și cu doub mitalitein la celsi şirin, cale un ha ficare maină. Bizkomac, exoud cu care ne-a objunit seria, mânuișe și cincară cu desrebită uşumiță şi naturalețe orice armă, indiferent de călibu. Armele sunt miție, naziștii carg gillă şi reapșii să te sațezi de erveal care aruncă cu plumbii înderșelo în înce un universa silentarela în care lititer a căștigar tărbolui şi s-a musta ta Londia. Pe scurt, caramoferță și decilea în invelutio, care aduc aminte de uspediul return to Castle Wolfenstein, lur asta este carmot ce conteacă, în și săn utilat de amuru și pachțeje de sânătate. Fără ele, în noul Wolfenstein nu existi appraerae.

Misiuma pre care am jucico la gamescom, timp de ora, fuce parte in primul nivital jocului și este situată undeva pe la mijlocul acestuă. Scopul misiuniscalidarea adurilor unui castel, pomind de pe o piajă, alături de camarazi tili. Pe fand, am Scott conoptință cu ficare dime el: sergentul monochos, adoleccentul implicatizi și vierani juni de alan ce par să je lizi pe toate. Sust pini de barvadă cu toții, dar reușești să te assigni și să-3 perce de ei.

Pe misurà ce te infiltrez la castel, incepi sà pierzi comeni in modul cintre ceit ema la bruste, i ar asta fe face si-l'unità și mai tare pe naziști. Le mulprumin, pe a ceastă caie, scensifistior care au reuști si obțină eacet efect. Nu infiltrumi dind, cadroadres și incaperit castelului ne întriproja nu doar cu soldați germani, fie curați ca lactima, fie reobotzați, ci, și o mulprime de secrete. Mare atenție la tabourile of familie, atunci când va vewi vremea.

ub o

solo.

stul

ndu-

Not am just it versiume a necenzurală, cu vesatici și de t cetealule, insă, judi ralame eutrem de violent şi singeros în ambele variante. Cică nazigili ar fi subiect taboo în Germania, însă nu mich are a fort surprate a destruporțim saluturi alasti în reviste focale de artă, la mustața lui filter pe diverse postere electorale ce orperentula pe Mentă, Alfife, ne a-pă Card Germostrația. Destribead (Cap de Mort), antagonistus principal din joc, este exați genul de îndivid cu care te aștepții a te confunțt - un torționar bolama la marsandi, cu porhă nebural de sânge şi maţe. Aştepțiani cu ne săbidare versinuad erevieva lui Wildenstein. The Mer order.







Despre The Witcher 3, cu Jakub Szamalek [CDPROJEKT]

Dupá ce ne- am defecta cochi cu un superb gameplay demo din The Witcher 3 – in care Geralt (§ punea saba la treaba § scăpa un căturu tobat de năpasta monștrillor, pregătindu se pentru o lugată enteibilă și o alegene morală intepătione — am avut ocarăs specială de a discruta cu Jakub Szamalek, story writer-ul joculul. Iată ce a avut de spus Jakub despre ultima pare a trilorigei.

LEPIC. Salut I sakub Ne boundam că putem sia de vorbă cu fine despre The Witcher 3, în ciuda agi-tației din jur. Acum că am participat ia demonstrația de gameplay, am dori să începem cu elementul evine dent. trecerace de un joc axat pe povetes, puternic scriptat, către o lume enormă, deschisă, Păstrează. The Witcher 3 o powete principală substanțială la bază – affei şport, un fir narativ grost – sau vom avea parte de o aventură sanobou, sculpatată în intregime de sabia lui Geralt?

JAKUB El bino. deji acţiunea din The Writches ededisjoară intr-o lume deschisa uriașă, noi am râmas loiali metodei noastre de a spune o poveste. Suntere unoscuți pentru silul nostru matur, reilisi, actiei inconstrui measpețarei și ramificații, astfel incări jucătorul riși poate, țese* propria experiență unică, prin afecturea directă a lumii și a lui Geralt. Avem de gladară jabstrăm mecanica alegeri-lor urmate de conscionțe și vom demonstra acest lucru pe acrurul poliuli, Pe surt. Châr dea St The

Witcher 3 se bucură de un cadru open world, felul în care spunem povestea va fi similar cu cel din primele titluri ale seriei

LEVEL: A rămas The Witcher 3 adânc înrădăcinat în lore-ul cărților lui Andrzej Sapkowski? JAKUB: Da, cred că acum mai mult ca nicioda-

18. Dacă în The Witcher 2 ne-um concentrat pe intirgile politice, în exett capitol al jocului domn să ne intoarcem la onginile lui Geralt, adda cele de vânător de monștri. Acătorii și-au dorit noi oportunisăți de as e confunda ca aces ru, Centru a infrintat a varietate de creaturi periculosas. Geralt are acum o agendă peronală, la noi verma să gumen o poveste semnificativ mai individualistă decât cea din primâne prezent pentru acei juctori interesați de intriga, cu totate că nu mai ești obigast să o urmezi. În fond, narajiunea din The Witcher 3 are renumă-





rate straturi și substraturi, astfel încât depinde de tine, de jucător, să alegi pe ce cale vrei să mergl. LEVEL: A fost dificil pentru tine, ca scriitor, să construiest un inc cu o lume deschică flevibilă, sus-

construieșt lun joc cu o lume deschisă flexibilă, susținută în același timp de o poveste solidă? JAKUB: Sigur că da. Pentru noi a fost o fază

JAKUB: Sigur că da. Pentru noi a foșt o fază nouă, sa că am petrecut foare mult împ alături de întreaga echipă, încercând să descoperim metode potrivite pentru a realiza ceea ce ne-am propus, dar cred că am găsit o soluție frumoasă. Povestea din Witcher 3 nu mai este liniară – ea nu te mai



obligă să filtre-un anumit lo cintr-o anumită perinoadă de timp, penur a debloca anumite evenimente- - șa că pare mai degrabă o poveste pe care trebule să o pui singur capi s cap, ca într-un joc de puzzle. Fiecare egipune îl jume la dispoziți questre, dialoguri și informații din poveste principală, chiar decă ordinea parturgirii asetora degrinde in totalitate de jucător. Nu contează unde mengi, nu conteacare facti, finded opti oriidand sa le intorci la questa de bază.

cent pe intriga politică, va căpăta vănătoarea de monștri din Witcher 3 un rol fundamental, pe lângă goana după Wild Hunt?

AKUB. Da şi nu. Nol jinimi spre un joc diversificat. Ne şindim câ doar durata poveşti principale se întinde pe un interval de aproximativ 50 de ore, la care se adaugă toate misiunile secundare. Aşada, voctimi despre un pic complex, variat Desigur, uciderea monştilor are un rol important, deşi unela estivități secundare nu von necesitia scoaterea sabeiei din teacă. E o experiență completa, interesantă.

LEVEL: Primele două jocuri utilizau un sistem de combat axat pe diferite tehnici de luptă. Totuși, The Witcher 3 pare să elimine respectivele stiluri. Cum afectează această decizie jocul?

JAKUB: Da, este adevărat că The Witcher 3 folosește doar un singur stil de combat, dar scopul lui

10 LEVEL 09[2013 www.ievel.ro



este fluidizarea controlluis. Jucidizon lu mai este emocis a tenesa dimen soi lin r., fufferin gyter I in altul atunci clind luguis. In Witcher 2 apissa un buto o gi Geneli executa citeva mițici în impretie, as al cunțu să inclosată cal de operea caminațile sau cinde este finalizat un Semn. In nou sistem, apisare unu buto nin seamn o loviruis. Daz devis si loveșil mai repede. Dazd verio lovirui pura repede, apeșii mai repede. Dazd verio lovirui pura repede, apeșii mai repede. Dazd verio lovirui pura repede, apeșii mai repede. Dazd verio lovirui mai mai de preferinței pura spe bluvorul partrui de apretie post burourul partrui adacurile lui Genat, pe când în Witcher 3 flocium peste 90, Stilui ales depinie numai de preferințeie jucitoruluis. Din nou, poi jușta ficiologist dăbile, Arthuris aus Semnele.

LEVEL: The Witcher şi The Witcher 2 au fost două Jocum mature, în care dragoste a şi sexul Jucau un roi important. Sâ ne aşteptăm la o atitudine similară în ultima parte a tiilogiei? A căpătat sexul o valoare mult mai importantă pentru story?

JAKUE: Sigur, NoI insistan asupra powerti, las lumes lai Andreg ets umbola, matusi şi vicienta. Totuşi, serul continuă să apară în joc, căci oamenii fec ser - seul este o chestie umani, jur noi vem să pară nimic forțat, așa că nu vom introduce scene de nuciute gratute, doar de dragol undatălă, Aventrulie annosse şi erotismul sunt o parte a naraţiunii, o mezinică prosicu, edun storvieling veduat.

LEVEL: Ne simţim oarecum obilgaţi să ţi adresâm următoarea întrebare: este lumea deschisă din The Witcher 3 o încercare – o ambţiţe – menită să pună la respect moştenirea Skyrim? V-aţi inspirat (echipa CD Projekt] din jocul mai devreme amintit?

JAKUB: Am wut mereu să creâm un joc cu o lume urjaşă, pe care jucătorul să o exploreze după bund-plac, însă nu am wrut să grăbim procesul. Witcher 2 ne-a oferit atăt experiența necesară, cât și supcrul fanilor, aşa că am pornit pe acest drum cu qindul de a face cel mai bu no joc imaginabili.

LEVEL: Okay, ne bucurâm că am avut ocazia să discutâm despre acest joc minunat. Redacția noastră vă urează succes în continuare și o experiență superbă la gamescom 2013!

JAKUB: La fel si vouă. Salutări cititorilor LEVEL!





Watch_Dogs [UBISOFT]

Evident, reprezentantii Ubisoft nu puteau lipsi din lista preferințelor noastre. Dar fâră Assassin's Creed iV: Black Flag, despre care știm deja atâtea încât am puțea încerca să-l facem de pe acum un review. Asa că am ales să stăm mai mult în preajma lui Watch_Dogs. La care, fie vorba între noi, era să nu prea ajungem, dacă ar fi fost după neamțul de piatră de la intrarea în "cabină". Noroc cu primul american (canadian?) pe care l-am tras de mãnecă. Pe lista lui figuram, pe a neamțului nu prea. Și uite așa, după ce ne-am tras în poze cu Jessica Nigri, doar una dintre cele mai "bune" cospiaverite de la standul "Boobiesoft", iar apoi am alergat-o pe a doua, al cărei nume I-am pierdut în negura timpului, am ajuns și în fata televizorului cu pricina. Jocul rula pe un PC cu tastatură și mouse, cărora li s-a alăturat apoi un controller de PS4. iar ca să ne întărească și mai mult convingerea că demo-ul nu ruia pe PS4, nici calitatea vizuală nu era prea departe de cea a lui Grand Theft Auto IV. darâmite cea așteptată. Ce-i drept, texturile erau mai detaliate, dar absenta oricărei urme de Anti-aliasing a lăsat efectul de scărită să se joace în voie pe objecte, fiind atât de pronunțat adesea, încăt cu greu ni I-am scos din cap. În fine, demo-ul pe care l-am jucat în zecile de minute ceau urmat ne-a demonstrat că Watch Dogs împarte foarte multe elemente de gameplay cu seriile Assassin's Creed și GTA (de la III încoace). Animațiile ce stau la baza mişcârilor personajelor din Watch_Dogs par rupte din

seria Assassim' Creed, lar modul în care eroul principal ly insugeigte, lur apoi manevrează orice vehicul din joc

seria Assissifi Creed, Jie modul in care evoul principal jul insuspeita, a road immerierato dire vietili dali pic seamalia libita de multi cu cel din GTA IV – Foarte framos și ulti mai leis ci teeren de joacă este imens. Diferența dinner Watch, Doga, Assissifi Creed (IV) și Grand Theft Auto (IV) este da primul presupune un artiel de concept de jec – In Watch, Doga, se Inderetinicipil mai multi cu spargerea sistemelor informatice de giore mai multi cu spargerea sistemelor informatice de prince mauta și mai pulni cu spartul capeted in colle stratistă, informația este principals ta armă fintro lu mei ni care hadi și mușt pien part a capeted in culti eu mui se-madir pentru a provoca ambutesi jei încâleu umatitorilor sau popi fina mi informații confideripale din simultarilorilor sau popi fina mi informații confideripale din simultarilorilorilor collective.

Demonstraja nosatra a receput co Aldem Pierce, Alectre cu acte in regioni, lintro vulburbie a conquiuli Chicago, Misiumea luis si, sparga "baza de date a Sizemuniul Opérarigua Cernat gli si Innoculcu uni vinus backdoor care si-a promită apol accesul neingudid la telefoanele şi computerele dii ozoan respectulu, Perol a face asta, rebuie si-sara gordul compiercului ce adapostreşin baza de date, paizi cu strășnicie de haimanale bina face asta, rebuie si-sara gordul compiercului ce adapostreşin baza de date, paizi cu strășnicie de haimanale bina famarate, și să subilizare o chiea de la una dinire ele, care li va garanta apol accesul la server. A se observa că, dacă echivalentul unui obstacoi din lumea reală poate în sumentar. Aden poate face același lucru in Watch. Dosp, fice al vorbim despre un zid saucu panija paratal. Ave unitra acrobaţii erolor dii pourile Assassin Creed? Satţi si-l vedeți pe Aiden. În demo, amaltat că se poste nifira den dinir. Sindio candul.







XBOX 360. LIVE PC

Wii UBISOFT

obiectivului, lar apoi controllant in esape camerele de lust vederi infalhire per asseu, asfel inclus escretes àn un il dervalluie pootja, fie cu surle şi trâmbije, trăgând în tot crees inseamnă ţi mit pe de oui piciare, pină c dant şe prabujesec totea, le apoi să sapraje baze de de sin linişte. În ce ade -3 dous situație, munca lui Aiden este uşurată şi de faptul da pose interia întru- su de, bullettime; încetinind tracerea simpului pentru a obține lovirul procise. Mar Payme FTVI, nouă întra în s- a păru că trişeazik nu se prea pupă cu latrua es se vera a în predominant sestân a jocului. Pe suru, aproape orice disportitiva periore de activat și corrolate cu ajudoria serptoneului – porti, litturi, generatoare, camere de luat vederi din oraș și multe altrui.

Surprisa a venir per finaliul demonstrapte, clari per connal telekoroulul a apirtu un mera juca men informa că insugi Alein ente, Jukculii* çi da trebule di scandam toate persoanele alhei per o unumită nată din junul lui, portru a decoperi abacatorul. Surprisa, ascatorul der chia run alt jucător, care a întrat în jocu futurul der chia run alt jucător, care a întrat în jocu futurul der ca si ne joxe cătere fetez. Întra- un astfel de scenariu multipley, dică si e intrampia si fu, Jukculi* cu secres, poculti di o ocasia si te catabuni pe trepengiar care tormai a pleare cu bunia parte dinire bunătățurile tale, permijand-ul; si a te înfitireal per ji tu în jocul lui, ca si răspund cu secessi monelă.

Pe plan vitual, audithi, dar si prim prima gameply-vulu, jocul pare da va confirma. Activnes sete fluida, lix coasul este cu adevidat vitu - flectare NPC pe care il Indianeti pare si abida propria la i personalitate și reacționeazi a situali exerciții de daline. Scade pistulul de sub geach, de exemplu, șii livei vedea pe cei din jur care se panicheazi și char sună la polific. Sup poste pur şi simplu te stacch. Nun em ai ramâme decist si spetur din ca ci de la bul ne vor defecta și cu nevided se înteractivitate fără precedent pe care l-au promis, inclusiv o componentă mutiplipayer unică. Sperâm să alterâm Sistemul di firma ucinda cu putiniță.

The Crew [UBISOFT]

Dead in preview-ul Jourdu ne plangeam ostenativ de lipsa unor informații clare ori a unei mostre complexe de joc, lată câ la gamescom 2013 am avut în sfârși tocază de ea butona vitorul racing MMO affat în grija studio-uli culturi culturi de juli jurnaliți. Marturistim că nu une așteptam să fim impresionați la cote alarmante, dar The Crew are tot ce îi trebule pentru a intra în anul vilior cu motarefe lurate la maximum. Totuți, înainte de a

pune mána pe joc, Julian Gerighty - creative director la Ubi - ne-a oferit, prin intermediul colegijor săi, o demonstratie spectaculoasă a dimensiunii titanice de care se bucură lumea jocului. Am urmărit o cursă off-road incredibilă și am asistat la formarea unui crew ad-hoc, alcătuit din patru iucători - totul folosind interfata intuitivă, similară din multe puncte de vedere cu Google Earth, Surprinzător, în The Crew nu există ecrane de încărcare, ceea ce facilitează o explorare continuă, în timp real, a hărții. Întreaga imagine trece printr-un zoom-out masiv, de unde se poate alege orice punct de pe hartă pentru a călători instantaneu - un fel de fast travel, dar în stilul unic The Crew, Urmează un zoom-in, apoi plimbarea poate fi reluată fără alte complicații. Engine-ul inovator permite o "libertate de expresie auto" nemalintălnită, acompaniată de o simulare atentă a detaliilor fiecărui bolid - de la crestele cauclucurilor, la bordul animat. Mediul înconjurător este destructibil, iar curseie

(despre care, ce-i drept, nu știm încă prea multe) și un univers online înteractiv, dinamic. Nu cred că puteam cere mai mult de la The Crew. În plus, jocul nu tratează PC-ul cu dispreţ, conștientizând valoarea acestei platforme Ulhi, veren vrimorurun.

Măreața Goană după Pradă [UBISOFT]

Ubido fru este in permanență o fabrică întinecia de prouri violente, cu sastarii supărați sur buckeri natisociali în rolurile principale. Unerot, îpăl și francezii simt neroia unui jor hazilu, pin de umor și alusii în unu un gameplus vismul, de sastisfactor. The Mijhry Quest For Epic Loo (TMOFEL, pe surul este o corobinație simpatică întire un pove defenes și un hazil-visăba oni inc. asezonas cu foarte mult haz, elemente PGG și culoare.



urmeaza un traseu deschii, din chekpoint în chekpoint în chekpoint. Personalizarea majiniter se faze apa cum peram. câcli fiecare piesă din componența wheviculului utilizat esie substitutubilit, deși esistă pobilitatea instalării unomit skirul, de clasă; se chimbă completamente rouli maji-nii. Un Camaro setat pentru adita se transformă gori în run Raide buggu cepterformanțe incedibile în dara ca-rosabilitudi. Avem harta Stateler Unite - reproducă în consiliata cu finditeita - modele și clase auto faimosae.

cent in faza open beta, grație caracterului Free-to-Play și a orientării spre un public cât mai diversificat. Desi am avut nevoie de o programare pentru un hands-on - o formalitate absolut inutilă ținând cont de specificul joculul -. TMOFEL a impresionat presa de specialitate prin simplitate și o bună executare. Pe noi ne-a sensibilizat datorită usurinței cu care poate fi jucat - The Mighty Quest este un titlu, pick-up-and-play*, cum ar spune cel dornici de importuri lingvistice. Personaiele sunt schitate cu sare și piper, iar replicile sunt alcătuite din poante crude. De fapt, nici gameplay-ul nu poate fi luat în serios, cu toate implicațiile sale tactice. Jucătorii locuiesc în castele plutitoare, jefuindu-și vecinii pentru a putea acumula... averi. Aşadar, poți fie să atacl, fie să te aperi. Atacui este un hack'n'slash cu iz de Torchlight, pe când defensiva presupune organizarea eficientă a unei termite, pline ochi cu capcane si lighioane. Nu vrem să intrăm în detalii tehnice obositoare - o puteți face chiar voi, la adresa www.themightyquest.com. Totuşi, subliniem cu un zâmbet în coltul gurii valorile strategice și tactice pe care un joc atât de simplu le poate ridica odată ce factorul uman intră în discuție. Fiecare castel plutitor este unic, așa că adaptarea rapidă și pregătirea în avans sunt două cerinte obligatorii. Distractiv și gratuit, TMQFEL este perfect jucabil fără alte costuri suplimentare, singu-





rul efect al unei investiții în bani reali fiind accelerarea ritmului de dezvoitare. Încercați-i și voii 5-ar putea să vă placă mai mult decât ați crede, chit că vorbim despre un pic caricatural, copilăros, nu un Valhalla Rising al RPGurilor brutale.

DayZ, Zilele Zombapocalipsului [BOHEMIA INTERACTIVE]

Chiar dacă zombie sunt un subject răsuflat pănă in pănzeie albe, jocuriie hardcore-survival au un potențial, credem noi, prea puțin exploatat de către producători. Cu toate acestea, înainte de a admira realismul covársitor din Arma III. a trebuit să facem fată unei hoarde de nemorți. În "avantajui" nostru au venit neplăcerile provocate de build-ul pre-alpha DavZ, un titlu dezvoltat de Bohemia interactive, derivat din modul Arma omonim. Poate că sunt necesare căteva explicații suplimentare; in primul rănd, conceptul din spatele jocului este unul foarte bun, deoarece pozitionează jucătorul in mijlocul unei zone reproduse cu exactitate după modelul unui orășel sovietic căt se poate de palpabil - cel puțin asta am văzut pe harta prezentată la gamescom. Multe dintre clădiri sunt explorabile, mobilate și populate cu obiecte folositoare unui supraviețuitor confruntat cu o masă de infectati, Bandaie, haine, medicamente, cărți (se găsește mereu timp pentru citit, chiar si în vremuri post-apocaliptice), toate pot fi manipulate prin intermediul interfeței. Din nefericire, aceeași interfață rudimentară și plină de buguri a făcut aproape imposibilă o demonstrație fluidă de gameplay, dar tinem să mentionăm din nou starea pre-alpha in care se află momentan jocul. Pe deasupra, DayZ este un survival online, unde moartea permanentă păndește la tot pasul, Munitia este o raritate, un lux, asa că armele melee rămân singura defensivă împotriva agresorilor. Spun "agresori" fiindcă restul jucătorilor au de ales intre o aliantă de moment sau o luptă încrâncenată pentru supraviețuire, ghidată după modelul fundamental al legii junglei. În al doilea rând, jocul arată foarte bine, astfel încât nu merită pierdut într-un ocean de buguri, erori și probleme de design. Credem cu tărie în talentul celor de la Bohemia, dar DayZ trebuie să mai treacă prin nenumărate retusări pănă cănd poate scoate capul la lumina zilei cu Incredere.
Deccamdată, jocul este un simulator online de adunat
obiecte, intrerupt din când în când de Intâlnirea cu
ombie agresivi. Grafica superbă, animațiile excelente
și ideile bune nu sunt intotdeauna suficiente.

Survarium [VOSTOK GAMES]

Acronimui S.T.A.L.K.E.R. vå spune ceva? Pentru multi, o întreagă povește fascinantă se desfăsoară sub ochii minții la auzul acestui titlu. S.T.A.L.K.E.R. a insemnat, și încă mai înseamnă, foarte mult pentru industria jocurilor video, însă moartea prematură a acestei francize a venit asemenea unei molime peste genui survival horror. Ei bine, Survarium este o continuare spirituală a seriei, realizată de producătorii implicati în dezvoltarea amănatului S.T.A.L.K.E.R. 2, grupați acum sub acoperișul proaspătului studio Vostok Games. Partea cea mai interesantă este directia spre care Survarium se îndreaptă: cea a unui FPS online, cu elemente de survival si RPG. Știm, găndul că singura moștenire lăsată în urmă de GSC Game World este un pac-pac! multiplayer putintel mai răsărit poate părea o blasfemie, deși nu poți face prea muite atunci cănd proiectui tău de joc este în întregime crowd funded si trebuie să iți dezvolți propriul motor grafic cu putinele resurse disponibile. Chiar si asa. Survarium iese din tipar multumită feliilor consistente de originalitate. Ghidați de Oleg Yavorsky, PR & marketing director la Vostok Games, am explorat o hartă a jocului, vănati de rusnacii înscrisi în closed beta. Cu excepția unui headshot accidental (pe care l-am făcut să pară intentionat), nu ne-am putut concentra prea muit pe scor, căci grafica incredibilă și atenția acordată detaliilor ne-au furat repejor atenția. Momentan, Survarium pune față în față două facțiuni rivale, fiecare cu echipament și armament specializat. Nu putem exprima in cuvinte magnitudinea frumuseții uniformelor sau a armelor, un rezultat direct al migalei sovietice. Totul pare real, uzat de timp si supus foiosului continuu. Arhitectura decrepită este modelată după locații adevărate, impresionante prin caracterul sinistru, de sălbăticie industrial-urbană post-apocaliptică - în cazul nostru, o centrală nucleară abandonată. Dar am vrea să revenim la gameplay, adică punctui de maximă importanță. Am remarcat tendința producătorilor de a păstra cât mai pure elementele RPG. folosind un sistem de evolutie împărtit pe specializări clare. În absența unei campanii single, "clasele" se vor face simtite cu precădere în misiunile PVE online. Din nefericire, acest mod lipseste din varianta alpha, urmănd a fi introdus în viitorul apropiat. Legătura cu S.T.A.L.K.E.R. se face simtită și prin prezenta Anomaliilor, foarte periculoase atunci când nu sunt tratate cu grilă. Totuși, exploatarea acestora poate avea rezultate benefice surprinzătoare. Deocamdată, Survarium merită urmărit/încercat din pură curlozitate, chiar dacă 90% din comunitatea actuală vorbește doar rusă. Nu uitați că este f2p, iar formularul de înscriere se găsește aici:http:// survarium.com/en.



layşi am o jo-

227

ut re

rat y e cei hiţante eriic în acu-

i, la n cu e pe ictoe sunt

l.ro

trăm



O lume nebună, nebună de tot [WARNER BROS.]

Mad Max nu este doar urmalorul titul decrollat sel Avallanchés Sudios à publicat de Wanze, on in pic de acjuine pentru care luptière whichilare, acțiunes brusală nama-a-mano și schimburile de foncti urul dedis lăculturilorul de sont sur indicis lăculturilorul de sont survival de sont survival se componia umi carent australian genuin. Mad Max ese pocele post apocaliptal (oblevany) dele pour folioses teates estinoj? iu misma depentificată de Carmagedon. Bucuráncia-se de prevența unul protoponit a clari concentrul de esinge in testosteron us sparage pragui pinkologi; de d. 1%, pocul promite scene intense; circedire, nue acej gain da si şi respecte curvântul dat. Demo-si prezenata la confering and ne las per tod qui putili durină petes sonç, ca mai apol anti ne las per tod cu guitte discate în fișa unor scene ulancia ne las per tod cu guitte discate în fișa unor scene ulancia ne las per tod cu guitte discate în fișa unor scene ulancia le las per tod cu guitte discate în fișa unor scene.

tală. Maşina, cu un "M" majuscul. Lăsat fără roți, Max trebuie să își reconstruiască legendara bestie V8, colecționând componente și resturi. La fel ca în The Crew, si Magnum Opus poate fi personalizată după bunul-plac, doar că aici este vorba despre un singur vehicul. Așa cum era de asteptat, completarea misiunilor asigură cele mai bune recompense. Însoțit de mecanicul său, Max trebuie să fure o altă masină specială. Or, de aici încolo, totul se duce spre antipozi! Luptele melee brutale intălnesc execuțiile săngeroase, livrate la capătul faimoasei pusti cu tevi tăiate, si urmăririle auto prin pustiul brăzdat de vestigii ale civilizației, dănd naștere unui joc grozav - un joc open world cu



potential de candidat la titul GOTV. Medul destruccibil, personaliele pertire jui violene, acquante du mai deparse girintul acțiunii filmelor, mai ales arum, după ce productiori au remurpat la volte a căring-ul cu accent america ji au mers pei monța cionișii pita municitori de bumerangurii Pe dessupra, grafica bumă amplifică expetența la nivelul unitri lair duce de emenglie. Aud Max, mate, te atpoptam cu nestibate și pentru că am dechoi abilicitul mobulini. ECO Marvel di a Nobal peste mirpile copillor, dar nu cu un exces de violență, ci cu supereul, haz ji umor. Ricat doar că o defecțiune neprevâzulă a comolei PS-a întreput prezentarea în ce mai interesant punct. Coă s-arf încins prea tare și i-au lust foc mărunteleie. Anywaya.

www.level.ro

iat,

Batman: Arkham Origins [WARNER BROS.]

Noul joc din serie se jauci, in mane, la fei ca y jorme de dou âltul din resi Arbham, fina en face cunoriping ou un Barman deoxebit de brutal. Acțiunea cun articulul propriet mul dese, il ramanici maj puyl pe mile ca niciodată. Ansenalul lui lui Barmanici maj puyl pe mile ca niciodată. Ansenalul lui lui Barmanici maj puyl pe mile ca niciodată. Ansenalul lui lui Barmanici maj puri mai şi si scrutul a lui percebe de manuje electricita; cease ce insenani cu un pum lorasad din purte lui lui şi scrutul al lui rui propriet pum anialul lui Actelia minuri il ajuri pe Barmani sa Activeza panourile electricia lipitar de curent ale lifurulior, de exemplu. Dacă culturea for ete replati, rezerva r'amasi îl va putea ajuta mai des pânal la urmăcarea încircare. În

tat pe Firefly (un dement zburător, îndrăgostit de foc si uneltele care il scuipă cu sete), care tocmai prăbușise avionul prezidential american într-o clădire, Probabil că așa se distra. În toiul luptei ce a urmat, Batman a reușit să se agațe de Firefly, însă cel din urmă și-a luat imediat zborul, cu tot cu eroul nostru, atárnat de un cablu. A urmat o luptă intensă în aer, foarte cinematică și deosebit de expresivă, cu un Batman tărât aproape fără nicio sansă pe sub crengile copacilor, luptă care a scos în evidență nu numai determinarea lui Batman de a-l distruge pe Firefly cu orice pret, dar și agresivitatea incredibilă a celui din urmă. Nu o să vă spunem cum s-a închelat, dar, dacă luptele cu ceilalți boși vor fi cel puțin la fel de electrizante, noul Batman are succesul ca și asigurat. Jocul explorează o latură mai întunecată a Cavalerulul Negru, pe care asteptăm să o experimentăm cu nerăbdare. În rest, gadget-urile de bază sunt cam aceleași și ne declarâm satisfăcuți de felul în care arată și se miscă Deathstroke, pe care il veți primi ca personaj jucabil în cazul în care faceți precomandă. Totuși, o să vă puteți lipsi fără probleme de el în această postură, pentru că îl veti putea controla doar în misiuni de tip skirmish. Apol.

rà a resant



din urmă este că-și împarte loviturile mai mult cu parul. Aitfel, nouă ne-a plăcut demo-ul și sperăm să rămânem cu aceeasi părere bună și după ce vom termina locul.

Dying Light [WARNER BROS.]

Cei de la Techland au avut la gamescom o misiune dificilă, am spune noi, având în vedere că noul lor joc. Dying Light, a concurat cu mult mai mediatizatul Dead Rising 3. Actiunea din fiecare dintre ele se desfășoară într-un mediu de joc imens, ambele vor fi disponibile pentru Xbox One si au ca principal object de activitate supraviețuirea într-un oraș infestat cu mortăciuni ambulante. Dead Rising 3 rămâne, deocamdată, un produs exclusiv Xbox One, de jucăt la persoana a treia, pe cănd Dying Ligh va fi disponibil și pe PC și se joacă la persoana întii. Mai important însă, sunt complet diferite ca gameplay sl scop, Gameplay-ul din Dead Rising 3 este cât se poate de colorat, scopul principal al jucătorului fiind să se distreze masacrând hoarde de cadavre ambulante în cele mai caraghioase, grotești și spectaculoase moduri cu putință (vâ veți

Dying Light, pe de altă parte, scopul jucătorului este să supravietuiască cu un minimum de resurse, mai alee pe timo de noapte, impotriva cetelor de nemorti ce băntuie prin tot orașul. Iar ca și cum lupta împotriva lor nu ar fi suficient de equizantă, mai sunt și alte grupuri de oameni care abia așteaptă să pună măna pe agoniseala ta de-o viată. În demo-ul jucat la gamescom a trebuit să activăm o serie de capcane cu senzori, iar apoi să ne întoarcem la bază, nevătămati, Senzorii (mai exact capcanele) sunt presărați prin oraș. Nemorții, cam peste tot. Partea interesantă este că te poți folosi de absolut orice obstacol din mediul inconjurător, sărind peste garduri, cățărându-te pe clădiri, lar apoi continuând goana pe acoperisuri, pentru a scăpa de urmăritori. Urmăritori care, dacă se întămplă să nu fie oameni, sunt mai lenți și ușor de păcălit, dacă nu cumva te-au înghesuit. La fel de important, orașul este imens, complet deschis explorării, iar ecranele de încârcare sunt ca și inexistente. Acțiunea este intensă, morții-vii nu sunt chiar atât de proști pe cât ai crede, iar armele albe pot avea efecte dintre cele mai spectaculoase, în funcție de modul de utilizare (cu elan sau fără). Recomandăm uti-Ilzarea masinilor-capcană și a topoarelor. În 2014,





Despre Wildstar, cu Chad Moore [NCSOFT]

WildSar räsere din rändrü misided ide MMOul- mutte dintre eip mosspät precente publicului lang in exclusivitate la gamescom – datontă unei direcțiui artistice simpatice și a unor inovații resimție în gameplay. Am aut coazia să ii încerain, ne- a pălcut mult, așa că nu am putut rata oportunitatea de a dicusta cu Chad Nore, witere- uld in spatele noi producții Carbine Studios, Gălăga din jurul nostru a făcut comunicarea dificilă, dar Chad a continuat să zâmbească, definidu-ne detaili perposee.

LEVEL: Salut, Chad! WildStar este unul dintre cele mai interesante titluri MMORPG prezente ia ga-

mescom în acest an. Ne poți spune mai multe despre joc și poveste?

Chad: Salutări și vouă! Acțiunea din WildStar se desfăsoară pe Nexus, o planetă veche, locuită în trecut de Eldani, o rasă foarte avansată de extraterestri. care a dispărut brusc în urmă cu o mie de ani. Deși toată iumea avea o idee despre Eidani și Nexus, nimeni no stia precis unde se află această iume. Până intr-o zi, cănd una dintre facțiunile jocului, The Exiles, îi descoperă locația și începe colonizarea. Însă acum toti îsi doresc o părticică din tehnologia și maqia Eldanilor. În esență, conflictui central are loc între Dominion și The Exiles, cele două facțiuni principale din locul nostru. Fiecare factiune are propria agendă. Exilații, alungați de pe planeta lor de origine, consideră Nexus drept noua lor casă, pe când forțele Dominion pretind o conexiune istorică mai veche cu Eldanii. Scopul iocului este rezolvarea acestei dispute și descoperirea adevăratei probieme LEVEL: Pănă acum povestea se încadrează în ti-

parele clasice MMORPG-urilor. Totuşl, am observat un element interesant în mecanica jocului, și anume construcțiile ridicate de jucători. Cât de important este acest element pentru gameplay? Chadr. Cred că te referi la Calea Colonistiilor Inst.

Settier's Path"]. In WildStar exists am an imulte Calisolidații luptă, Oamenii de Şiirinj cercetează istoria Jonatei, Exploratorii descoperă noi repe a jocmoni, lar Coloniștii construiesc cădrii temporare pentru facţiumea loc limbilariumi satelit larămul ostii. Missimie unui Coloniștii induir dicteare de spitale, căstupe poștale, stații taci erc. Dacă jucătorii le Intrețin și le utilizează, ele rămân active în lumea jocului mai mult timp.

LEVEL: În legătură cu direcția artistică, ce v-a determinat să alegeți acest stii grafic? Pare o combinație între World of Warcraft și Ratchet & Clank.

Chad: Cred că personalitatea jocului este una

piină de umor. Noi preţum această trăsătură şi nu ne temen de experimentarea unor noi formule, însă publiciul apreciada acert ţip dest altrastic voicu, fi-indică este foarte accesibil - indiferent că vorbim depere jos sau desper trailere. Asta nu înseamnă că sepronagiero nostate le filosește altură mă sericia-să. Nu uitați că avem parre şi de atacuri spectaculoa-si inostițe de sunce ţip terriere. Ne amo drit mereu să distrăm jucătorul, prin orice miţipace imaginabile. LEVEL: Vom vea parte și de Pyril.

Chada Sigur có da. Re llungà world PVP vom Inciude si arene, battleground ur - chestell belophillen and
Pe deasupea, am introdus un element unic pentru
WildSia in introdus Via element unic pentru
WildSia in introdus Via element unic pentru
WildSia in introdus Via element unic de de de jucktori pentru a construi lo fortárea de dosala cu unice defenies sea unha boya, coputral in una unor raiduri. Cland fortárea je sunt gata, douá echipe mastre pomes un ráboti, scopa find distrugerea rotus las sus depuraer tuturor resursivos.

LEVEL: În ce fază a procesului de dezvoitare se află WiidStar acum?

Chad: Momentan suntem in closed beta, dar tocmai am anunțat o dată de iansare, plasată în primăvara anului 2014. Primim foarte mult feedback de la cei inscriși în beta, așa că nu vrem să grăbim nimic.

LEVEL: Cum veți monetiza jocul? Este necesar un abonament sau urmați formula stabilită de Guild Wars 1 și 2? Chad: Desi WildStar urmează modelul abona-

mentului lunar, vom introduce un obiect special ingame, cumpărabil folosind moneda virtuală.
Jucătorii vor primi în schimbul acestor obiecte timp
sau bani, dacă decid să le vândă mai departe.

LEVEL: OK, Chad. İţi mulţumim pentru răspunsuri şi aşteptăm cu nerăbdare noi veşti despre WildStar. Mult succes in dezvoltarea jocului!

Chad: Şi eu vă mulţumesc. Salutâri cititorilor voştni!





MISSING IN ACTION

Outs de multi am li pierchi vervines prin costrul epoperforus, a um el nevut timp si wodem tot ceso on en am propus, nici pagial si dettalien tot demo un elle, ceso. A paci sen prin mis multe destali tespere Dabbo III. Rospor ori Soulis gi altratito del propuso de la composita del principal de la sida formad que proceso delegose Bartielfeld e Soulis cili al Darry Ghosts, din monibe mai multi del cela coldiente (sin se en ad call de trae disperable). Am fir vinz, posta, ces a ma imulti Destroy. Dio despre el jamte teste el presenta del producto del producto del teste el presenta del producto del producto del derive de per Dio Cela mil proputare consigni de presta ja cele mai anticase trailere. Vetronare plácies de seno del solo del producto consigni de presta ja cele mai anticase trailere. Vetronare plácies del seno


Articole tari si tari articole

Hardware, Da. am väzut hardware cät pentru o mie de ani. Cu toate acestea, Roccat, Razer și Mad Catz au reusit să ne impresioneze plăcut cu noile lor game de produse destinate gaming-ului. Roccat este un renumit producător german de periferice, așa că succesul prezentel la gamescom 2013, în Koln, nu este tocmai o surpriză. Totusi, ultima lor tastatură mecanică, botezată Ryos, a trimis fiori electrizanți prin degetele pasionaților de jocuri. Noi ne-am bucurat de accesul nelimitat la standul Roccat, pentru a ne delecta cu switch-urile mecanice Cherry Biack, sayurand in acelasi timp calitatea construcției și ergonomia fenomenală. Ce putem spune, avem și astfel de momente. Nici băieții de la Razer nu s-au läsat mai prejos. Pe längä modelele performante de mouse-uri - dintre care am vrea să amintim incredibilul Ouroboros, complet configurabil -, laptopul Razer Blade ne-a lăsat fără glas atunci cănd a rulat acceptabil Crysis 3 și Battlefield 3. Simultan. De asemenea, la standul Mad Catz am avut ocazia unui test cu noul mouse R.A.T.7 si tastatura profesionaiă S.T.R.I.K.E.3 Ca de obicei, californienli au decls să impresioneze prin design și dotări - un obiectiv îndeplinit, dacă tinem

cond de faput da majoritatea sistemelos presente la standulle mainte productator de jour tira suchipate cu periferice Mad Catz. Oricum, sperâm ca in viitorua ampopta sa parier divona articule declarite despre toate aceste produze lin rubrica Hardware. Deji am deschide subiecuti Mbos Che vs. Playstation 4, alc nu este ni cilcui. ni cimemota une asti del e intreprinder difficile. In schimia, ne am distrat copios jucianda-ne cu DICE+, una zi Biuecosh interniciva, a calur fungire suplimentaria este cesa de controller move. Ajadar, vom lása rázbolul consolero per aldate.

In conclusie, ne «m simpli bine in simul gamesom-diu, allaturi de es 40,000 de participati, venity din totae colturile lumil. Binipor organizată, populată cu pamert, cespluyeri, colori și booth babes e dina acestul a na dobbată recodulini de participare, dovedind fică do stat, succesul pourules volein na chal societății și culturi modeme. Diz, mai presus de orice, ne încântă gândul că puterii impărtiții everși se presi na cest să cu vol, prin intermediul paginilor reviese. Spelim să ne încântii areacio, sporage de malul lindului, întru vo. 20 4 mult mal. Joidvier Pentru merant, un ste mai multi culquie linteamnă mal mult confort și vole brusi pe parcurul evenimentului. Guz au viserii » Here Klinou and Here Adana.



- 1. The Witcher 3
 - 2. Mad Max
- 2 The Cres
- 4. Dyina Light
- 5. Wolfenstein







274



DESPRE VIITORUL APROPIAT: EXCLUSIVIST

VS

Următoarea generație

reambul: luna asta iar am trişat şi am ales ceva simplu. Sper să nu fie cu supărare, am fost în mutări și nu am ayut timp de nimic Stop. Şi de la capăt.

În doar două luni - cum mai trece timpul -, Xbox One si PlayStation 4 vor face ochi în magazine. O veste care ar trebui să-i bucure până și pe ultrașii PC-ului, pentry că, în sfârsit, jocurile își vor lua avânt și vor folosi tot potentialul calculatoarelor de ultimă generatie pe care, probabil, le au acasă. Specificațiile următoarei generatii de console par deja depăsite de componentele PC high-end actuale, dar să nu ne păcălim singuri,

avem în fată două masini putemice, optimizate pentru a rula jocuri. În primul an, cel mai probabil, un PC în aceeasi zonă de pret - 400 euro PS4, respectiv 500, Xbox One - va putea ține pasul, dar, imediat ce producâtorii vor învăța și reuși să valorifice toate capacitățile nollor console, cerințele minime de sistem pentru jocurile multiplatformă se vor dubla, dacă nu și mai rău. Cel mai probabil, în următorii 3-4 ani va trebul să bâgați bani grei (bagă banil bagă bani!) dacă vreți să ieșiți la egalitate pe palierul grafic. În timp ce pentru un "cu toate detaliile la maximum" vor reveni vremurile bune cănd majoritatea dintre noi o să o aruncâm pe aia cu: "lasă câ o să-mi iau eu sculă. Octocore, 4 plăci video, 16 giga de ram. 3 ecrane de 24. blu-ray writer și sursă (lu-

minoasă, la câtă energie va consuma). Sâ vezi atunci." Dar să ne revenim. Altă veste bună este faptul că arhitectura procesoarelor folosite în interiorul noilor console este de tip x86-64. În timp ce plăcile video sunt cât se poate de asemanătoare cu cele intâlnite în calculatoarele "normale". Ce să mai, Xbox One și PS4 sunt, de fapt, niste PC-uri fitoase cu sisteme de operare mai pu tln versatile, dar optimizate pentru jocuri. Producătorii nu vor mai avea nicio scuză în fața unor portări de proastă calitate. Pănă și costurile vor fi mult mai micl. Vestea proastă este că aceste noi console nu aduc nimi special. Adică da, jocurile vor fi mai arătoase, mai mar mai complexe, dar atāt. Cel mult, vom avea posibilitate să dâm căteva comenzi vocale (începeti de acum să vă antrenați accentul american) sau câteva manuale (XbOne-urile vin la pachet cu Kinect și veți putea gesticula pentru a da ordine, de exemplu), dar mai departe de aceste trucuri leftine... La prima vedere, noua gen ratie nu aduce inovatii, ci doar mal multă putere. Xbox One nici măcar nu va putea fi vândut pe mai mult de jumătate din glob, fiindcă necesită o primă conectare la internet pentru a-l "activa". O activare-update care îți





verifica IP-ul și-ți va da cu denied dacă nu te afli în țările agreate. Pe principiul "du-te, bă, d'aici, săracule! Sigur l-ai furat." Sunt convins că nouă, românilor, nu ne va lua mult pentru a găsi o soluție, dar impertinența Microsoft în acest caz depăseste orice limite și sper să-i usture. Bine că măcar le-a trecut cu "always online-ul" și cu "cine nu are internet poate să-și cumpere Xbox 360°. Multumim, Sony!

Jocuri, jocuri, jocuri

i pu

icl

nimic

litatea

šá vá

(toate

esti-

arte

gene-

(box

de ju

re la

îți va

mari.

Să lăsăm Insă glumele nesărate și telenovelele de o parte și să ne concentrăm asupra a ceea ce e mai Important. Jocurile. Ne place sau nu, Sony și Microsoft au devenit principalii promotori ai industriei, iar titlurile lansate odată cu noile lor console vor da tonul pentru ce va urma. Chiar dacă sunt titluri exclusiv pentru console sau chiar una dintre platforme, asta nu înseamnă că nu sunt importante sau că cele cu adevărat deosebite nu vor influenta titlurile viitorului apropiat. Multe, sunt convins, vor veni si pe PC, În timp ce unele ne vor face pănă la urmă să cumpărăm una dintre cele două console. Sau pe amăndouă, în caz că suntem mai norocoși. Dacă am numărat bine, și nu vor apărea amănări, pe Xbox One ne vom putea juca anul acesta nu mai puțin de 22 de titluri, în timp ce pe PS4 vor fi 32. Bine, Sony a trișat un pic aici, deparece intre aceste treizeci si două de jocuri găsim si câteva remasterizări ale unor titluri mici de pe PS3 și PC. O veste bună, presupun, pentru cei care nu au avut PS3 până acum, Apropo, niciuna dintre console nu va putea rula jocurile platformei anterioare, nu sunt backward compatible, cum spune vorbitorul de engleză Căstigător: Nintendo.

Så vedem dacå într-adevăr mărimea nu contează. Comparație la scară.

XBOX 360

Battlefield x. Call of Duty v. FIFA z si asa mai departe. pentru că nu mai au nevoie de nicio prezentare și ar fi tare cu noua generație. O să vă prezint însă pe scurt titlurile noi şi/sau exclusive, mai deosebite. Şi încep cu

PS3

O să ias de o parte titluri precum Assassin's Creed, apărut chiar dacă Sony și Microsoft nu ar fi sărit la înain-

ce mai plictisitoare. Da, sunt din ce în ce mai detaliate, da, au din ce în ce mai multe mașini și trasee, pe partea de simulare stâm din ce în ce mai bine, și? Unde e spectaculosul? Vreau accidente, vreau misiuni, vreau mizerie și fum, roți rupte și trafic. Al de calitate și friscă pe deasupra. Îmi plac raliurile și chiar și să mă învărt în "cerc" cu Driveclub, PS4, 2013. masini glossy, dar sunt pregătit pentru mai mult. Mai am însă de așteptat, se pare, pentru că startul noii generații nu vine cu nimic de gen Cum Gran Turismo 6 va fi lansat initial doar pe PS3

(asta dacă nu mai scoate Sonv încă o carte din mânecă). compania niponă a trebuit să inventeze altceva. Și anume Driveclub, un racing-arcade creat de cei de la Evolution Studios (MotorStorm), Aratá, bineinteles, demențial, și-mi place camera din interiorul masinii, dar din filmulete pare plictisitor și generic, steril, dacă vreti, interfata fiind căt se poate de enervantă

XBOX ONE

cele cu masini, pentru că au ajuns să mi se pară din ce în

Tabăra cealaltă e mult mai bine pregătită, sau cel



PS4





puţin aşa pare la prima vedere, cu un Forza Motorsport 5, care nu poate fi descris altfel decât ca pornografie cu mașini. Nu, vorbesc serios, dacă vă plac lora automobilele scumpe și lucitoare, cumpărați-vă jocul acesta, nicăleri nu am mai văzut prezentări mai frumoa- Acț se si mai detaliate ca aici. Din păcate, mie îmi place să sea mă și joc, nu doar să belesc ochii, iar din ce am văzut pănă acum, FMS este la fel de plictisitor și de generic ca și Driveclub. Promisiunile sunt frumoase, în sensul că, dacă te conectezi la internet, jocul va încerca să copieze Pan și să emuleze stilul de joc al celorialți gameri, făcând ași I-au fel Al-ul mai uman. Printre crăpături am putut vedea însă și pete. Precum faptul că vine cu prea puține mașiri aju și trasee pentru a fi considerat un joc întreg. Atăt au avul exc timp să facă, dar promit că se va actualiza constant și arp gratult. Pe de altă parte, se pare că vor exista și pachete vor VIP (deci nu DLC-uri?) mai puțin gratuite, care vor deschide porțile către mașini și trasee mai "speciale"... Tabăra Sony încearcă să ne convingă și cu

film

lan

de

ţiur

Killzone: Shadow Fall, un FPS futurist care pune în evidentă puterea de calcul a noii generații, Explozii, fum, reflexii, spații enorme, o multitudine de inamici, con camarazi și civili care aleargă de colo-colo, pasaje inte- el li resante de zbor și încă, dar... la o privire mai atentă, în miș afară de mai mult și mai frumos, cel puțin din ce au pre-zec zentat pănă acum, jocul nu iese cu nimic în evidență. con FPS generic, cu secvențe penibile (cine stă sau are forță dar să rupă capetele inamicilor în mijlocul bătăliilor?) și porțiuni scriptate. Battlefield 4 îmi pare și mai intens, și totr mai deschis, și mai spectaculos. Păcat că nu prea le pasă de poveste. Și atât, restul jocurllor din grila de lan- gar sare a PS4-ului ori apar și pe generația actuală de console, plus PC, ori sunt jocuri micuțe sau prea puțin inte- Ins resante. Initial am vrut să pun aici și Knack, pentru că il 20 a are în spate pe Mark Cerny, cel care s-a ocupat și de



Spyro, Crash Bandicoot, Jak and Daxter sau Ratchet and Clank. Adică unele dintre cele mai bune action-uri "colorate" din ultimii 10 ani. Dar... Aruncați un ochi peste filmulețele de gameplay răspândite pe internet. Actiune, din nou generică, plictisitoare chiar. Grafică ce seamănă cu cea pe care o întâlneam în Sonic-urile 3D de pe Dreamcast acum 10 ani?! Nimic nou, nimic deosebit. Xbox One, pe de altă parte, are o linie mai bună de

t ca

plac

cul

zut eric ca

I că. pieze

nd ast-

eu avut

nt si

chete

des-

în

zii,

nici, inte-

ıtă, în

ou pre-

ens, și

le lan-

con-

inteu că îl

nţă. e forță

lea

umoae să

lansare, cu Crimson Dragon, succesor spiritual pentru Panzer Dragoon, un rail-shooter mult iubit de cei care I-au incercat. Jocul pare interesant, ca mai toate create de japonezi, și vine și cu câteva elemente RPG, dar, am ajuns să mă bâlbăi, nici el nu aduce nimic nou. Este un maşini exclusiv One doar pentru că trebuie, și nu pentru că nu ar putea fi rulat pe generatia actuală de console, nu mai vorbesc de PC. De fapt, pe porțiuni chiar arată ca un joc de PS360. În plus, controlul cu gamepadul pentru un rail-shooter este cea mai proastă alegere posibilă, Wii U şi un Remote sau un PS3-4 plus o Baghetă filnd alegeri mult mai logice și mai potrivite. Dead Rising 3 este singurul joc dintre cele care vor apărea anul acesta pe noile console care m-a impresionat cu adevărat. Nu mai este el la fel de vesel ca predecesoarele, dar... felul în care se miscă și arată, libertatea totală de miscare, orașul imens, zecile, sutele de zombie ce te înconioară, faptul că potl conduce maşini şi transforma jocul în Carmageddon, dar și faptul că se strică, explodează, clădirile vin cu por tiuni ce pot fi demolate, explorarea, survivalul, faptul că totul poate fi transformat într-o armă, plus combinațille și invențiile specifice seriei, măcelul organizat sau dezorganizat, intâmplările surprinzătoare, toate lucrează și creează ceea ce pare a fi un joc de milioane. Killer Instinct este un nou fighting game, parte a unei francize atăt de vechi, încât nici nu am auzit de ea. Grafica este superbă, efectele sunt la fel, dar cele















doar û personaje disponibile la Innare îm spon di Jocul a bis galbit. Production jorneli rică doal in imaticarele 4 luni, dai, ise, jocul nu adore ninic nou în cadru penului şi ar purea la ref de bise fi Innast şi pe celebile piatforme. Concuereția acrebii îl îva ninaci de viu. Ryse: Son of Rome suusi interesair şi piatric şi seamala (z. u. doci of Viur cai des tipu paut Uniur lu şi mambu (DTuur. Pera multe, enervant de multe. Poate va fi salvat de figurul că poşi şi terbile a strigii ordine trupelor înt timp ce lupşii. Nu şungea că după viu astife de po de obiceiri şii. Li. Sau — mai şiîî! — poate (TE-urile sunt oppionale şi, de ngar, aci da sud vereleta gernegiya viul. Viag. aci de pote că picci.

aproape că mă convinge cu ceața, trăsurile și armele lui steampunk. Londra întru-un univers alternativ, după 40 de ani de la revoluția industriale \$1,000 un cavaler al unui ordin de elită. Am încredere că Ready at Dawn, companie formată din foști membri Naughty Dog și Blizzard o vor scoate la cagăt. Dacă ce va laij vă fi chiar mal bun decât.

experiența cinematică numită Uncharred rămâne de vizul. **Deep Down** m- a lăsat cu gura căscată și sper din tor la sufletul ca imaginile să fie chiar din joc, și nu prerenderizate. Titul pare o combinație intre Dragon's Dogma și park Souls și pare că a preluat ce-i mai bun din amândo de uă. **Titanfall** ette o nebunie multiștajer care se joacă în În

Alte jocuri, jocuri, jocuri

Ored di valti prins, sunt dezamigli de ce olera noile console în presipan banchii, ba diva ple pareta halvele console în presipan banchii, ba diva ple pareta halvevere în general, Privind un pic mai departe în vito; îmi revin un pic. Eşi nomal, na îţi liese un joc grandios la imp, multe dintre ele van face och la 2014. Everybody's Gone to the Rapture anta l'arret inrecesant şi atmosferic, un succesor spiritula pientru Deci Stehe, o avertuta fint; person cu şase personaje care liş spun ficezare povestec de dinainte de dafşirul kumil. The Order 1886.









combatant își ajută camarazii și distrug împreună un Mecha, apoi se urcă într-altul și luptă pănă devine inutilizabil, după care se ejectează pentru a continua bătălia sunt impresionante atàt vizual, cât si din punct de vedere al gameplay-ului. Nici nu mă așteptam la altoeva de la foştii membri infinity Ward, acum Respawn. Quantum Break... nu ar merita să prindă aceste rânduri, fiindcă până acum nu am văzut nici măcar o frântură de gameplay. Trailerul cinematic cu imagini create cu motorul grafic al jocului este însă foarte convingător - cu un experiment care o la razna si opreste timpul în loc si câtiva detectivi care se plimbă în jurul unei explozii înghețate. În plus, băieții de la Remedy (Max Payne, Aian Wake) au stiu dintotdeauna să spună o poveste și au și experienta necesară când vine vorba de slowmo...ti..o.n. Jocul va fi acompaniat și de un seriai TV care va afecta și va fi afectat de actiunea din joc. Cum? Rămâne de văzut. Sunset Overdrive este un Dead Rising 3 în care zombie sunt în-

in tot

deri-

ndo-

că în





tatea face loc unui design cartoonish, piln de culoare. La ce altereva ne-am putea aştepta din partea celor de la insomniach De dese proiectul care má intrigã cel mai molt din cele prezente aici. O dată pentru de l'âcut de cei care au áfacut Deadily Premonition, um fel de Vini Presis interactiv. Dar si pentru câ arată foarte interesant. O combina-tie lipieractivă direr o bandă

idel demente tipice producătorilor japonezi, cărora nu le pasă de ce cred alții despre ei. Și aici Microsoft pare câștigător, cu mai multe ti-

full interesante, exclusiv poetrus consola los Dach ne laban Irsal dupla Sony, alle 15 titure exclusive, pe längsi cele citeva deja aruniște, vor fi linaste pe PS4 până la stăspiul anului ce vine. Pe langsi toate pocurile prezentataci înu trebule a listim nici de cele cere vea par pe ambele console, ca final Fantașa VX, Kingdom Heart III, extend Gaes Solid V, Belov Car reprezentari încile) sau Fable Legends, tituri pe care de obici el le lulan de-a gara, dar care a pruse fida probleme să ne surprindă mai plâcut deckt cele exclusive. In nev.





Jocul video si fetisul pentru distopie

amintesc și acum felul în care m-am simțit când am läsat din månå celebra carte a lui George Orwell, 1984. Primăvara se inflamase brusc într-un suvoi de căldură și culori estompate. Îmi lichidam ultimele legături cu liceul cu tacticosul lux al tânărului care, aflat pe pragul unei treceri, își permite să mal zăbovească putin In trecut, precum un entomologist aplecat asupra unei Găngănii rare a cărei complicate anatomii pare că e pe cale s-o deslusească în sfărșit. Aveam timp de toate, aveam timp de orice. Si chiar dacă nu făceam nimic, tot părea că timpul se scurgea cu folos către un viitor plin de speranțe împlinite, de aventură, de Viață, de savuros imprevizibil. Mi-am pus în cap, poate nu atât de întâmplător, să parcurq chiar atunci cele mai celebre două distopii literare - mai sus-numita și Minunata lume nouă a lui Aldous Huxley. Dotat cu impresionabilitatea vârstei și legânat de stuporul atmosferei generale din jurul meu, am primit un veritabil pumn în plex din partea contra-odiseei lui Winston Smith.

Desi poate mai sofisticată din punct de vedere conceptual, mai temeinic (și mai vizionar, ar spune unii) alcâtuită ideatic, versiunea grotesc amplificată a unei societăți consumeriste pe care ne-o descrie Huxley nu are aceeasi putere organică, acelasi impact visceral, aceeasi lamelă pătrunzătoare în carne. Rar mi-a fost dat ca senzațiile pe care le încerc în timpul și la sfârsitul unei lecturi

să se manifeste inclusiv la nivelul corpului. Un fel de ienă stomacală incipientă și nedefinită, că atunci când organismul se luptă să digere și absoarbă un bol alimentar nociv, m-a însoțit pe tot parcursul ultimei părți a romanului lui Orwell și mi-a vățuit următoarele zile, în fond atât de lipsite de griji sau supărâri. Mă durea corpul ca de o febră musculară clocită de mintea mea. Chiar și astăzi, cănd scriu aceste rânduri, acel rău fizic inexplicabil îmi dă târcoale, distinct desprins din miriada de stân și sentimente pe care mi le-a prilejuit beletristica

Cea mai facilă întrebare ar fi dacă există jocuri care să poată provoca o reactie, în primul rând fizică, atât de nuternică, de palpabilă, de pregnantă? Poate că da, poate că nu. Răspunsul ar varia prea mult în funcție de vărstă, susceptibilitate, nivel de educație, bagaj gameristic și de alți factori subiectivi care ne configurează răspunsurile emotionale. Am mai explorat comparativ literatura și jocurile, în măsura în care se servesc de aceleași mijloace, în alte câteva articole; nu e cazul să le ierarhizăm valoric. Să presupunem că, întrunite anumite conditii, jocurile ne pot induce o asemenea colorare a cotidianului în roz sau ori, mergând în unele cazuri pănă la extreme neașteptate. Întrebarea mai interesantă și mai nuanțată pe care am putea-o pune ar fi, în schimb, de ce distopiile virtuale nu ne dau fiori reci pe șira spinării, ci mai degrabă fluturași în stomac

Jucându-mă Shadowrun Returns luna aceasta, ru-

leta amintirilor mi-a scos in cale seriile Fallout, Crusader ează e și Syndicate. Devenind deodată conștient că atracția pe care aceste jocuri o exercitau asupra mea nu tinea doar tropo de cârligele obișnuite (perspectiva ori gameplay-ul), ci progr de ceva mai adânc care le unea și le îngemâna, am iden Războ tificat motivul central al dezvoltării lor epice - distopia. hartă Fallout e o aridă lume post-apocaliptică, organizată pe dintrun model tribal sau de bandă, întrucătva similar filmelor de din Mad Max; Shadowrun amalgamează genuri relativ dispi formă rate ca fantasy și science fiction într-o societate zguduiti uman de segregaționism și proliferare tehnologică; Crusader i dille a Syndicate merg pe linia unui totalitarism corporatist.

Chiar dacă diferite ca abordare, toate cele patru projectează, în esență, lumi distopice, în care haosul, mizeria, abuzul, nedreptatea, penuria și disperarea sunt exacerbate pănă la Ilmita suportabilității umane. Numai că aceste distopli ne sunt familiare și simpatice, sunt sursa ceea ce frecvent numim "feeling" și acționează ca factor determinant al conditionării iucătorului (cu alte cuvinte il fac pe acesta să se întoarcă la ele). Or, diferența de receptare este enormă și, dintr-un

punct de vedere, șocantă. Ca gen literar, distopia își propune să imagineze o situație care să repugne în așa mâsură celui care o cunoaște, încât să-i secrete acestuia anticorpli dezgustului împotriva unui eventual curs al istoriei în acel sens. În forma ei clasic-literară, distopia in

de sa

cità la un ràspuns de conștiință, indiferent că se folosește de satiră sau de un tratament de șoc. În jocuri, reacția așteptatà este aceea de pasivitate, de acceptare voità a actului de seductie, de instalare comfortabilă în chingile dezastrului. Coabitezi cu lumea în ruine, te descurci, te integrezi, ajungi să te simți bine și să-i îndrăgești detaliiie, să te atasezi de nota sumbră a atmosferei și cauți să derivi din ea o emoție eminamente plăcută, în niciun caz discomfort spiritual sau corporal

Această re-valorizare a distopiei, lipsită de un rol moralizator subinteles, dar calibrată pentru a performa comercial, nu este nici inventia, nici monopolul industriei de jocuri. Originije ei pot fi usor urmărite în trecutul recent al culturii populare - sub-specii literare fanteziste (vezi cyberpunk-ui, de exemplu) prelau matrița distopiei, dar vin In intâmpinarea satisfacerii unei nevoi a publicului cu totul diferite. Escapismul - dintr-o realitate înconjurătoare prea fadă, prea conformistă, cu totul intuibiiă si, in acelasi timp, imposibil de schimbat - devine motorul cosmetizării distopiei: critica politică sau semnalele de alarmă etice se evaporă. Distopia nu mai înspăimântă, ci destinde, antrenează speculativ, provoacă artistic, creează dependentă

Cineva cu mai multă competență istorică sau antropologică ar putea, analizând contracțiile și relaxârile progresive ale constitutelor umane pe fondul Războaielor Mondiale și a celui Rece, să alcătuiască o hartă mai detaliată a procesului devolutiv al distopiel dintr-o sperietoare de oameni mari într-un decor comun de divertisment. Ce ne interesează pe noi este că această formă de contemplare semi-masochistă a unei civilizații umane în pragul paroxismului căstigă teren în toate me-

cția pe

a doar

ul), ci

m iden

topla.

tă pe

iv dispa

guduită

sader şi

tist

projec-

izeria

xacer

t sursa a

factor

uvinte.

isi pro-

aşa mă-

tuia an-

topia in-

a

ică

cate – ce e, frate, cu jocurile astea de nebunesc? Kickstarter, cineva?!

fia, banda desenată, curentele muzicale de avangardă și, în sfârșit, jocurile

Contactul cu materialul distopic în scop recreativ cunoaște o permanentă îmbunătățire sub aspectul imersiunii și ai gradului de familiarizare. Pomind de la cuvinte, care ii pot crea numai un peisaj mental, trecând prin imaginea Cinema-ului, care o fixează și o face vizibilă, și desăvărșindu-se pentru moment în interacțiunea jocurilor, deja înăuntrul imaginli, unde poti interpreta un rol (role-playing) într-o virtualitate exterioară imaginației, distopia devine

din ce in ce mai fascinantă, mai atrăgătoare, mai totală. Scopul moralizator sau practic devine complet subsidiar estetismului imaginilor în miscare, spectaculosului reusitei tehnologice, triumfului cuceririi unei alterități.

Distopia își mixează genele cu cele ale utopiei, păstrăndu-și ca temă generală un lugubru failment uman colectiv, dar solicitănd un răspuns sentimental diferit decăt în trecut. Noua specie de distopie este de dorit, de preferat realității cât de căt normale, de urmărit, de savurat; toate acestea, în mod normal, în limitele visului virtual al filmului sau jocului. Un exemplu foarte pregnant de deturnare a unei distopii traditionale într-una dezirabilă. apropiabilă, poate fi constatat în cazul transpunerii cinematice (Stanley Kubrick, 1971) a romanului Portocala Mecanică (Anthony Burgess, 1962); relatia dintre cele două e deosebit de complexă și nuanțată. Generalizând de dragul conciziei, ceea ce pe hârtie este o distopie relativ ciasică se transformă pe peliculă - prin intermediul puterii imaginii, a coregrafiei și sinesteziei specifice Cinema-ului - într-o aiteritate captivantă, o estetizare de geniu. Hipnotizați de punerea în scenă, mii de tineri din întreaga lume încearcă să recreeze premizele distopiei și să ia parte la ea - replicând și idolatrizând stilul de viață al lui Alex dinaintea re-educării -, nesesizând, ignorând sau provocând fătis consubstantialitatea acesteia cu uni-



09|2013 LEVEL



versul distopic. Burgess și Kubrick se grăbesc să dezmin tă orice intenție de a glorifica violența fizică, sexuală sau psihică, condamnând preluarea distopiei ca model

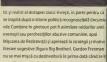
Dar mecanismul există deja, iar jocul video nu reprezintă altceva decăt următorul nivel al fețișizării distopiei. În măsura în care e un instrument sinestezic superior (îți permite nu numai să fantasmezi, privești și asculți, ci și să lei parte, să modelezi, să interacționezi), el este și cel mai capabil, din cauza multitudinii canalelor pe care actionează, să fetiseze obiectul pe care-l priveste. În gaming, universul distopic este domesticit în gradul cel mai inalt de pănă acum, devine liric și ludic, naște atasament si insatietate. Atentia jucătorului e ocupată selectiv de către toate elementele tipice ale unui joc, ceea ce contribuie la eduicorarea pilulei de metale grele; pe másură ce tesătura epică și detaliile de atmosferă alunecă în fundal. ele continuă să hrânească subconștientului distopia în ritmul gameplay-ului.

În același timp, jocul video izolează mult mai eficient impulsul imitator prin care distopia ar fi extrasă din mediul aseptic și care exclude consecințe al spațiului virtual. În mod teoretic, uneltele deosebit de putemice pe care le are la îndemănă în vederea cuceririi estetice a subiectului includ și pe cele ale descărcării afective. Nu doar gåndesti, privesti și asculți - asa cum face Alex pe parcursul conditionării sale fortate -, ci și actionezi prin ioc acum, o activitate care-ți îngăduie să-ți deșerți fără peri culozitate acumulările distopice pe măsură ce le stochezi.

Vom găși o echivalentă aproape identică în teoria conform căreia violența (înțeleasă în sens larg, nu numai fizică) din media și cultura populară contemporană antrenează un răspuns adaptiv din partea publicului aflat sub bombardament informational. Odată ce sensibilitatea individului este suficient expusă unor fapte și acțiuni care i-ar putea leza-o în primă instantă prin brutalitatea și insolitul lor, ea se educă să le primească, să le procese ze, să le integreze fluxului cotidian.

Fără să dâm curs cenzunii pompieristice sau unui anumit tip de psihologie profetică, e de domeniul evidenței că producția artistică actuală își permite să jongleze cu violență (aproape precum cu o figură de stil) mult mai degajat decăt o făcea acum 40 de ani, de piidă. Foarte puţine persoane mai sunt ultragiate sau scârbite la vederea unor intestine expuse, palpitărid de chinurile digerării cine știe cărei făpturi extraterestre. Similar, universurile fictive distopice nu mai produc groază, ci au ajuns să ne incite curiozitatea.

Să trecem în revistă căteva exemple falmoase din industria jocurilor. As începe cu Fallout, pentru că el se distinge, din punctul meu de vedere, ca cel mai aureolat reprezentant al distopiei imblănzite. Amestecul său orioinal de elemente imprumutate din registre tangente geografic, dar hu si neapărat istoric, precum universul domestic consumerist, sub-cultura "redneck". Vestul Sălbatic, obsesia atomică a anilor '50, are un cinism atât de sic și un aer atât de aparte, încât cucerește instantaneu. Mecanicile de loc si dificultatea relativ avansată nu fac decăt să sublinieze și să sporească "îndrăgostirea" jucătorului de o distopie în toată puterea cuvanțului. Fără să-ți facă semnificative concesii, jocul te împinge pe nesimțite la o îmbuibare dintr-o virtualitate care, proiectată veridic, ar fi, de fapt, înspăimăntătoare.



Primul Deus Ex. de exemplu, era mult mai indiferent în privința tonului discursului: corupția, terorismul, nano-modificările, rețeaua de intrigi și conspirații, deliru unei lumi care a scăpat progresul tehnologic de sub control alcătuiau un tablou de facto al lumii, pe care IoN Storm nu se grábea sá-l incrimineze. Dacă în personajei din Half-life recunosteai o umanitate scandalizată de distopie și care se opune Noii Ordini (în Gordon, Alyx, chiar și Dog), JC Denton se pierde cameleonic în peisaj chiar atunci când devine un paria. El nu luptă împotriva torii c Distopiei ca idee, cl împotriva unula sau altula dintre ac

lul în

distor

deal

metal

idei: p

uneiv

vel. tr.

vocea

alt fel

rea fa

cu doze mici de tulburare,



Deus Ex n-a avut cea mai grozavă g pensat prin gamepiay și atmosferă cruntă), ci pare la răndu-i încorsetat de situație, hăituit. persecutat, într-o distopie care consimte să te hrănească

LEVEL 09/2013







de spectre maladive. Se cuvine făcută o ob-

torii curol in aceasta

nd se în

ăituit. inească

ndife-

rismul,

l, delirul

ub con-

onajele

lok

i de

llyx:

peisaj.

otriva

tre ac

Cel mai răsunător eșec în a construi o distopie traditionalistă (dar nu și un joc bun) a fost primul Bioshock. La un nivel meta-textual, e fascinant de observat cum felul in care întelegem astăzi să ne scufundăm complet în distopiile virtuale, precum un călător în timp înconjurat de o bulà de imunitate, este perfect surprins in această aventură subacvatică. Nu sunt convins că această uriașă metaforă este în întregime voită, dar intenționalitatea contează mai puțin. Pe scurt, Bioshock vehiculează două idel; pe de o parte, că orice utopie plantează semintele unei viitoare distopii, iar pe de alta, critica acerbă și des chisă a principiilor care au făcut posibilă distopla.

Pentru cel ce distinge în spațele arhitecturii de nivel, traiectoria va fi în așa fel planificată încât să respecte Intotdeauna următoarele coordonate: întâi se enunță principiul utopic (inspirat din literatura Avn Rand) prin vocea unui personaj, printr-o însemnare de jumal sau în alt fel suficient de vizibil, după care se purcede la ilustrarea falimentului lui în practică. O încercare mai pedagogică de a releva sursele distopiel și de a avertiza în privinta lor nu putea fi găsită.

Se apropie aceasta, ca limpezime si Intensitate, de

paragrafe? Nici pe departe. Scena pe care Bioshock se desfășoară e atât de bogat ornamentată, atăt de palpitantă ca alteritate, atât de satisfăcătoare estetic, încât te vei plimba precum intr-un parc de distractii, mutándute de la o atracție ia alta, vrånd "så te dai in toate"; distopia ca delectare, ca tur virtual al unui Infern curățat

servație importantă. Deși distopiile nu sunt nici pe departe rare în industria iocurilor, nu trebuie să exagerăm:

ele nu reprezintă neapărat regula, ci acționează mai curànd ca o contra-miscare. Calapodul cel mai uzitat este cel Imprumutat din basme si povestiri pentru copii, jucătorul intrånd intr-o lume

doar temporar in colaps, cel mai frecvent din cauza unor forte exterioare, pe care actiunile lui o vor pune pe fågașul normal până la final. Ordinea este reinstaurată de eroul civilizator Conform convențiilor genului, reușita este prognozată, răul cel mare cauterizat, astfel încăt distopia nu se poate instala.

Or jocurile ca Fallout sau Shadowrun ridică distopia deasupra mizei jocului, o stare de fapt pe care n-o poți influenta la modul general, prealabilă și ulterioară aventurilor tale, marcată de un fel de indiferență morală și gust

pentru macabru. În această lumină, distopia devine un artificiu narativ disruptiv pentru traseul uniform al productiilor majoritare. Privind-o printr-o lentilă neutră, curățită de accentele moralizatoare, ea subminează monopolul exemplarității, asigurând diversitate epică, realism si echilibru unui domeniu care altfel friza monotonia.

Scopul acestui articol nu a fost acela de a judeca o practică, ci de a o pune în lumină. Ca atare, nu există o concluzie sau o morală, nu pot nici să condamn, nici să încurajez diferența de percepție a distopiei pe care am încercat să o analizez și ilustrez. Doar să o constat. Diferenta de investitie afectivă în privinta distoplei nu poate fi reglementată artistic. Este această tendînță periculoasă? Exact ca și în cazul violenței (sl nu face distopia parte din aceasta, pe undeva?), cunoasterea si reflecția asupra mecanismelor de desensibilizare și re-valorizare este cea mai potrivită cale pentru a contracara eventualele efecte negative. Decorticarea de mai sus e necesară și utilă nu neapărat

pentru a blama felul în care jocul video domesticește distopia, ci tocmai pentru a preintămpina o cecitate care, mai tărziu, ne-ar putea pierde. > Radu Soron





răspunde scurt și la object: "Nu-l nevoie să ne căutați. Venim noi", după care îi parchează neinspiratului ofițer un glonte intre ochi intr-un gest de sfidare supremà a autorității. În fine, nu sțiu dacă acestea au fost exact cuvintele ilderului terorist, dar mesajul a fost clar: vā vom ataca exact acolo unde vă simțiți mai în siguranță. În

"O ataci pe mă-ta!" a fost răspunsul și mai scurt al agenturilor americane, "Saaaaaaaam!"

După filmulețul introductiv, menit să ne prezinte lumea nemiloasă a terorismului international, vom invât- alâturi de noul Sam Fisher (dacă în Conviction au remodeiat puțin figura, în Blacklist a primit și o voce nou-noutá) sá ne deplasám corect folosindu-ne de tas-

tele WSAD sau de gamepadul din gospodărie. să ne strecurăm din cover în cover folosind tasta Space, restul lecțiilor urmând să fie predate in primele misiuni din campania single-player

Asadar, ce trebuie să stiți înaințe să

inter

NUI

licate

Sam

al de-

area

nu

ıl de

c deo

im sea

ană

ndan-

orilor

pomiti la lupta cea sfântă împotriva teroris care în mului alături de Sam: America este ea cea amenințată de o grupare teroristă misterioasă cu o serie de atentate care fac eve nimentele din septembrie 2001 să reu de pară un simplu strănut într-un spital de tebecisti. Sam sare în Paiadin. un avion supertehnologizat cu rol de cartier general mobil (dacă tot seamáná cu Shepard, sá priuna bucată echipa[] și începe să sape după informații care să-i ducă mai aproape de inamicui public numărul unu: ingmerii, gruparea misterioa-

Plan și o Listă. Neagră. Atât vă spun despre piot, cu interesui pentru ei pe la a cincea misiune. Unii dintre voi s-ar putea să nu se fi săturat de eterna poveste a vânătorii de atenta-

La muzeu. O D3 ₹002 n



tori la siguranța națională și probabil vor stoarce măcar un minimum de satisfactie din scenariul clasic "a la Tom Clancy". tic din Blacklist m-a läsat perfect rece. In fine, nici In Chaos Theory n-am dat mare atentie povestil (parcă mai putin intrusi vă decât în ultimele două Splinter Cell, devenite ceva mai. cinematice și epice), din care nu-

mi mai amintesc aproape nimic.

Sam I ain't!

N-am o experientà vastà cu sena Splinter Cell, si. poate, în opinia veteranilor seriei, n-ar fi trebuit să mă ocup eu de Blacklist. N-o să vă contrazic cu prea multă convingere. Am la activ câteva ore de Chaos Theory, despre care se spune că ar fi cel mai bun din serie, cel putin la nivel de gameplay, am terminat alături de Kimo campania cooperativă din Conviction (după ce m-am lăsat de campania single cam pe la jumătate), am butonat în căteva reprize scurte Pandora Tomorrow și am terminat prima misiune și evadarea din pușcărie din Double Agent. Îndeajuns de mult, zic eu, încât să mă familiarizez cu personalitatea lui Sam Fisher, superagentul Interpretat magistral de Michael Ironside. Ei bine, în Conviction, Fisher a "suferit" un facelift și a început să semene foarte puțin cu Comandantul Shepard, salvatorul Universului, Sper să nu mă inșele memoria foarte tare, dar țin minte că vechea fată a lui Sam îmi cam dădea fiori pe sira spinării. Era fata unui om eficient. Si stim cu totii ce înseamnă "eficiență" în cariera aleasă de Fisher. Nu pot să

spun cå m-a bucurat foarte tare designul lui Sam din Conviction, dar mácar vocea a râmas aceeasi. Ei bine. Blacklist a renunțat la serviciile lui Ironside cam în același timp în care producătorii noului Thief anunțau că Stephen Russell nu va reveni în rolul noului Garrett. Nu comentez nimic despre Russell, căci nu este nici timpul, nici locul, dar în Blackiist lipsa lui ironside se simte destul de mult. Noul actor ales de Ubisoft pentru a-l'Insufleti pe Sam își face datoria cum poate el mai bine, dar lmi lipsesc tonul amenintător al lui Michael Ironside și replicile



vel.ro



Splinter Cell. Aşadar, trecem per aboj incă un erou al stealth-ulul partioni csorficat pe altrual riomentografii, el. Spun acest lucru pentru că exact asta e impresia pe care mi-au lisat-o Conviction yi, mai nou, Blackitist, in campania single palev. O dinamiziere a pameplay-ulul, despre care voi vorbi puțin mai înculo, plus metamorfoza personajelor de joc în personajel def film. Şi o puzderie de cinematics realizate cu enginer-ul pocului.

Ghosting the Shell

Pentru cel mai nou veniţi în universul jocurilor pe calculator, Splinter Cell este o serie de jocuri în care accentul s-a pus mai mult pe discreție, furișat și orbecăit prin întuneric decăt pe confruntarea directă, bărbăteaszeau un nivel. Dupmanul trebula placifit, coolit, ceventual separa de tumpi și assiante salo incipacutur, dacă n-aveit power trip-uri de criminal în serie în cest ant deplin accre, l'otic incircare de a alte ras ortată eșecului. In cel mai bun caz, îl sizipea scorul în jos, tar dacă insistai în comporamentul antisocid, ți le basu jucirille și eral trimis li game over de un îndurid cu mai multa putere de foc desti tine. Alburi de seria Thiet, Spilmer Cela particu cu mandrei striadrud genului stealth, formandrul-şi în timp o bază de admission fianzat de Ubsoft Conviction. Binerinetes, ca nou venit în universul giocurilor foce green ut steal de din ce la ce mai putir reprezentul și în special în lumea întruneată și a propul, și la fianțar a la Spilmer Cel, cam greu de la propul și la fianțar a la Spilmer Cel, cam greu de

mole in anteriorul Spinter Coll. Nevelutile sunt mai mi cele ji, cui clave a cepeții, il forfe o acadă să oculeși sci tot ce mișcă pe o hartă. Evident că nu lipsesc clasicele secverire scriptate și clavea custome-uni, lar de câtevi on plecul via foraceă a renunțati a steatib pentru că treva shootout-uri (sau invers, dacă preferați astalul di perce, ideae ca în questi fi consistenti în stitul alei pe absolut ot parcursul campaniei singlei, diz, per total, institutate a la statică ca soci experienți păcursă și mal satisfactaoare decât în Conviction, şi ceva mai multă. Apropoge în ficare univel estată și ci deva că ăscunse ca ca da statisfactaore decât în Conviction, şi ceva mai multă.

LEVEL 09|2013 www.level.

stea vete



se dovedesc de mare ajutor pentru un individ care vrea să treacă neobservat prin misiune. Bineințeles, veți ști instantaneu că ați descoperit o "scurtătură" cănd jocul vă anunță cu un text albastru că ați primit 100 de puncte pentru explorare. Si puteti ascunde cadavrele sau pe cei adormiti intru Domnul Stun Gun, "Trisul" Mark & Execute a fost păstrat, poate fi folosit și cu stun gun-ul, dar este dezactivat pe nivelul de dificultate "Perfectionist". În plus, tot pentru a vă usura viata, a apărut o dronă controlată prin telecomandă.

Pentru ca lucrurile să fie clare și de necontestat când vă lăudati cu cine stie ce faptă măreată. Ubisoft a introdus un sistem de scoring ceva mai detaliat. Veți primi puncte in trei stiluri de joc în funcție de comportamentui vostru In misiune. Pentru inceput avem Ghost. care incuraiează stealth-ul și un număr căt mai mic de cadavre. Am impresia că obțineți un număr mai mare de puncte dacă îi ocoliti decât dacă îi ametiti, Panther, al doiea stil. este. în fapt, un Ghost care încuraiează genocidul, căt timp li înfăptuiți în liniște. Adică dacă îi maziliți unul câte unul, fără să vă simtă ceilalti, primiți o cărută de puncte. Assault, căci Ubisoft s-a găndit și la cei care vor să joace Splinter Cell fără să se ascundă, răsplătește confrontárile directe si shooting-ul pur. Evident, satisfactia cea mai mare o veti simti ori cănd ati reusit să

evitați majoritatea gărzilor de pe o hartă, ori când i-ați căsăpit pe toți fără să fiți văzuți, depinde de construcția interioară a fiecărula dintre voi. Personal, n-am văzut nicio diferență notabilă Intre a ameți un NPC cu un pistolas electric sau a-i zbura creierii. De fapt, stati, că

era cât pe ce sá vă mint, stun gun-ul are o bătaie mai mică și va trebui să vă apropiați destul de mult de viitoa rea victimă. A, și mai există câteva situații care pot fi re-



zolvate incredibil de ușor de o pușcă cu lunetă. Oricum, cu excepția momentelor în care plot-ul m-a obligat să ies la lupta cea mare și zgomotoasă sau să fug de o dronă care lansa rachete, mi-am putut vedea de stealth-ul meu cinstit fără să simt că ar fi fost mai plăcut să-i înfrunt pe toti într-o ploaie de gloante și grenade

Am, totuși, o mare nemulțumire. Dacă în jocurile mai vechi din serie (sau cel putin în cele două încercate de mine) avatarul tău reactiona prompt și exact la comenzile din tastatură, în Splinter Cell Blacklist se simte un oarecare lag, pe långå inerția "realistă" a personajului, care nu o dată m-a băgat în bucluc. Nu l-am Incercat cu gamepadul, fiindcă nu aveam unul la Indemănă, deci nu må pot pronunta dacă Blacklist este încă unul

Probabii că da... Plus că nu există, cel putin pe mouse (în Chaos Theory, dacă mai țin bine minte, cu rotița de la mouse puteați seta viteza lui Sam) și tastatură, o metodă de control mai fin al vitezei de depla-

> sare. Sau n-am gășit-o eu. Dacă vă upgradați la maximum costumul, rezolvați problema zgomotului, dar pånå atunci mi-as fi dorit să mă misc cu viteza melcului ca să nu fiu auzit instantaneu de heavy-ul pe care mă chinui să-l adorm de vreo jumătate de oră. În Blacklist, un copil al secolului XXI, Sam e mai rapid și parcă mai

> > lipsit de grația felină a tinereții, si am descoperit că îmi e putin dor de ritmul mai lent, molcom, tensionat, cu mici expiozii de miscare, din Chaos

> > > Foarte putine cuvinte vreau să mai spun si despre sistemul de upgradeuri și scoring. Încă o dată, mă sperie căt de multe treburi am făcut în ioc de dragul scorului și, evident, al banilor atrasi de un punctal căt mai mare. La un moment dat, m-am trezit împuscănd 40 de becuri care nu mă încurcau absolut deloc, pentru că jocul



ei capo-

esti car

sicele

e de

n purice să poți itul uni tocmai a âlnirea re nu multa

tă ce-ai re il con

09[2013



Splinter Cell abordarea tip Rambo nu era incurajată, în Blacklist echipamentul lui Sam Fisher numără căteva puști de asalt, o serie de shotgun-uri și, dacă nu mă înșel, o mână de SMG-uri și vreo douá puști cu lunetă s amortizor. Plus vreo t-spe arme de foc ce pot fi obtir de pe piața neagră, odată ce-i upgradați celula lul Kobin. Gunporn, ca să zic așa, în Splinter Cell. Fiindcă a preferat să mă strecor nevăzut și neauzit printre terorii n-am acordat atenție pușcoacelor zgomotoase și arme rilor antiglont, dar må gåndesc cå Ubisoft n-ar fi inclus un arsenal atât de bogat fără a-ți da ocazia să îl și folosesti după bunui-plac.

Inamicii afișează un grad decent de inteligență, chiar dacă nu se supun 100% regulilor nescrise ale realismului (vedea-v-aş jucănd un stealth în care gărzile » comportă aidoma omologilor de dincolo de ecran). Au

mi-a promis 100 000 de dolari daçã o fac. Nu prea aveam nevoie de bani, căci mi-am îmbunătătii tot ce era de îmbunătătit (probabil, m-ar fi ajutat dacă nu aș fi activat DLC-ul cu armura Echelon, pentru stealth), dar scorul ...

Avionul care iți servește drept cartier general poate fi upgradat la sănge pentru anumite bonusuri. Doriti să vedeți inamicii pe micul radar din dotare? În lur de 100k vå rezolvă problema. Dacă mai investiți ceva bănuți în avion, le puteți observa și orientarea. În spațiu, pezevenohilor Pentru un health regen mai rapid, puteți băga ceva bani în cabinetul medical de la bord, iar dacă vreti să aveți acces la armele de pe piața neagră, măriți-i celula lui Korbin. Echipamentul poate fi upgradat și el. Tot contra cost Ochelari care våd prin ziduri, camere cu exploziv plastic, puteti cumpăra și augmenta cam orice gadget care vă găndiți că i-ar putea foiosi unui spion de talia lui Fisher, Personal. am investit doar in upgrade-uri pentru pistol, grenade cu gaz si o måndrete de puscă cu lunetà

Dacă în primele jocuri

SHADOWNET TALK TO BRIDGE A PALADIN UPGRADES

bunul simt să se mai uite și în jos, deci să nu vă mirati dacă veți fi detectați în timp ce vă țineți cu vârfurile de getelor de pervazul unei ferestre. Au apărut și câteva haite de căini de pază, care au prostul obicei să vâ miroasă de la depărtare și să vă sară la beregată. În plus, într-o misiune am fost destul de surprins să aud o santnelă întrebându-se cu voce tare dacă nu cumva e ceva In neregulă cu ușa pe care-o uitasem deschisă.

După chef

Bineințeles că pe nivelul normal de dificultate puteți abuza de Al-ul NPC-urilor, cel putin la început, când n-ați dat de inamicii speciali (heavy infantry, trupe speciale aproape la fel de bine dotate ca și tine, controllen de drone care îți bruiază ocherii de noapte), și nu foarte puţine au fost momentele când am reusit să elimin vrec şapte gärzi in acelaşi loc aşteptándu-i cumințel să vină să verifice trupurile căzute.





Activități extracurriculare

iteva mă

ui

eie rea

x25

irati rile deteva ā miplus, ceva nd e spe

rolleri foarte

vină vel.ro

In Conviction, pe längä campania single-player, exista și o mini-campanie (la care am butonat căteva ore bune) dedicată jocului cooperativ. Am jucat-o alături de Mircea până la capăt și, sincer să fiu, mi-a plăcut mult iar finalul... de millioane. Sincer, salivam putin la gåndul unei campanii asemänätoare in Blacklist, Am primit insă ceva muit mai bun. O serie de misiuni extra primite de la echipajul Paladinului. Prima observație: majoritatea pot fi jucate și în single. Minirevelația jocului. au un iz sandbox, iar după un briefing care presupune că puțin îți pasă de ce ai fost trimis să ucizi treisprezece cultivatori de opiu, esti aruncat în misiune, iar de-acolo esti liber să faci ce vrei atăt timp cât îti Indeplinești obiectivele (ucide sau incapacitează un număr de ținte, plantează un microfon fără să fii simțit, chestii obișnuite de spion/asasin). N-ai parte de secvențe scriptate sau de toate bălăriile cinematice și scenaristice din single-player. Ți se dă drumul pe hartă



care devine terenul tău de joacă. Am jucat vreo căteva si nu putine au fost momentele în care le-am apreciat mai mult decăt campania single. O mare bilă albă pentru aceste misiuni.

Multiplayer-ul este clasicul și asimetricul Spies versus Mercs introdus de Pandora Tomorrow, in care o echipă de spioni foarte sensibili, dar tehnologizați până în măduva cortexului cerebral, înfruntă o echipă de mercenari înarmați până în dinți. Spionii trebule să își îndeplinească obiectivele fără să fie văzuți, mercenarii tocmai pe dos, trebule să-i vadă înainte să-și îndeplinească

obiectivele. Foarte interesant și el și, dacă comunitatea nu va påräsi Blacklist-ul cånd luminitele din urmätorul joc al anului li vor atrage mai mult, mă/vă văd storcănd câteva zeci de ore de fun și din multiplayer.

Blacklist a fost o surpriză plăcută. Nu că m-as fi așteptat la cine știe ce, dar totuși ... Deși sughiță rău de tot pe alocuri, campania single are momentele ei, avem parte de un stealth ceva mai consistent decât în Conviction, iar multiplayer-ul și misiunile secundare sunt absolut delicioase. Sper că următorul Splinter Cell va construi pe temelia lui Blacklist... > cloLAN





ALTERNATIVA SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

LEVEL



PC

No guts, no glory

RISEIF RAI

e face că am o senzație retro-violentă în oase. Nu e nouă, o am de ceva vreme, și simt cum îmi roa de fibra morală, puțin câte puțin. Voi da vina pe camaglul dâtător de dependență din Hotline Miami, însă adevárul gol-golut e că tâniesc după. The Good Ol' Days". când măngăiam pietoni la volanul Eagle-ului prin Carmageddon, le împrăștiam intestinele urât texturate pe capotă și nici nu mă gândeam la auto-cenzură; când dăconcept de GIBBING era încă o invenție proaspătă, savuroasă. Mă întreb unde s-au dus gibs-urile pixelate, de un rosu aprins? Oricum. Adrian Carmack are un bănut de la mine pentru invenția acestui termen ușor de ținut minte Huh....glb". În epoca de aur a FPS-urilor clasice, nimic nu era mai awesome decât un oponent pulverizat în bucăți Quake, Doorn, Hexen, Daikatana - chiar și jocurile mai noi, ca. de exemplu, FEAR sau Dead Space, titluri care păstrează această expunere grafică a violenței -, toate aveau un efect puternic de catharsis. Da, vreau să decapitez cul



string taxe dim mouse, finded, medial virtual fine permits or ordinale totals, movious Ferrita mine, violente pre-zenti in journile video nu are reverberagili ni video realizazioni del fine fine reverberagili ni video realizazioni monitorabili mesi, dei corti am un IRFC in milari, monitorabili mesi, dei corti am un IRFC in milari, minesta mici calcianzi col reali artificiori Il Dutale metodi dei demembrane a reamicilice. Listici modelpi repolibi altifi in minesta ni calcianzia col reali artificiori listici modelpi repolibi altifi in minesta realizazioni per si sili il deveni un pictoriventacial cui un la Beneti 50 cili, il timpi cei altergia sper mine. Gene sunti

tişti malefici şi să arunc în aer zombie nazişti atunci când

un ips institut duck im devere, pupus libertans die open die vollental Supprisablen, noul Riso Of The Titled – unn made distilat in casande bliefelde die la binneceptor Eintertainment – a sjota com die dade mal departe moriji man vollenge (comise specifica originabule) auf publica valvell va opin 1994, sub-grida Apopue Schreuer. Träjspindur ja aman sunich din finente gelatter og bezendi desentes pel_{men} nama sunich din finente gelatter og bezendi desentes pel_{men} ROTT este finst person shooter- uli de care avenim nevolr juspertus a mit positi desen- mid mit mut, intim polita f_{lessi} ciclel joculu sur aven as if vero capodoperic unit classic S_i _{sub-} troutus cen mit his lieut de monitore.

În bucăți și bucățele

Pentru cei sensibili, pudici ori pur și simplu dezgi tați de violența virtuală, Rise Of The Triad poate părea u_{umo} joc revoltátor. Vectorul principal - poziționat în culisele Frac acțiunii - este tocmai brutalitatea gratuită, exagerată, a Trei micizată în stilul filmelor lui Tarantino sau Rodriguez. Orice glont tras dezmembrează bucăti din inamicii sufc ent de ghinioniști încât să nimerească în calea tăvâlugul al de câțiva metri pătrați. Imaginea unui grup de soldat tocați mărunt de explozia unui proiectil are o 6areșice ii cărcătură emoțională, dar numai în ochii celor care nui: țeleg stilul parodic adoptat de producătorii noului ROT Lipsa de seriozitate se face simtită încă din debutul poieftină la cinematics-urile pre-randate). Ca o notă supli noscut pentru dinamica realistă a mișcărilor personajeli sale. Revenind la ideea precedentă, povestea prezintă urile foarte puțin probabile ale spionilor unității d elitä H.U.N.T. (High-risk United Nations Task-force), trim sula San Nicolas pentru a investiga activitátile obs re ale unui cult extremist paramilitar. După un schimbi

PECI rated WGAF (Who Gives A Faldge).



prevăzut de focuri, cei cinci protagonisti rămân blocati pe insulli, väzändu-se forțați să lupte până la capăt, într-o în cercare disperată de obliterare a răului fascist din paginile istoriei. Partea interesantă e că poti alege să joci din perspectiva oricărui membru al echipei, diferentele constând în viteză și rezistența la damage. Nu că ar conta prea mult Dacă incepeti campania pe nivelul de dificultate Normal

nitia armelor de foc este infinită, iar reincărcarea rămă

ne la stadiul unui tic enervant. Eu am folosit in exces cele

două pistoale, jucând din perspectiva lui Doug Wendt,

chete și aruncătoarele de grenade. În rest, "spray and

"tancul" găștii vesele. Singurele scule anti-nazi explozive

olay-ul FPS-unilor traditionale, sunt lansatoarele de ra

"cit cuprinde. Alte puncte forte Importante ale nou

at cánd

te pulp

du-şi

outin

sic. Ş

ată, co-

Muaule

upli

ntā ății de

mb ne vel.re ind necesare pentru achizitia licentelor Apogee si motorului Unreal. Nu insist asupra componentei single datorită mediocrității poveștii, atât de cheesy, încât merită descoperită fără spoilere mutile. Totusi, multiplayer-ul suferă îngrozitor din cauza lipsei suportului tehnic adecvat si a pe nuriei de jucători. În ciuda notențialulul distractiv urias durile trăznite de joc, o comunitate solidă lip

sește cu desăvârșire. Să fiu sincer, nu cred că problemele curente vor fi rezolvate prea curånd, judecånd dupå evolutia recenzillor si vânzărilor inregistrate de la apariție.



Mărturisesc că am avut un mic șoc emopåndiți în cantități considerabile pe härtile din ROTT

masă este o trăsătură tipică jocurilor arcade or, un arcade first person shooter demential nu crește pe orice gard. Desigur, titluri precum Serious Sam cinstesc familia acestor productii ludice, iar feeling-ul întálnit in Rise nu suportă comparatie. C ibilă explicație ar fi combinația fericită și complet alearie de elemente sucombate -- cam ca o prăjitură delicioasă, făcută din resturi și ingrediente expirate, uitate prin bufet. ROTT le are pe toate: o furtună perpetuă de gloante, un story neverosimil, gibbing gretos, umor obraznic, dar si o miriadă de probleme tehnice, tipice ti-

Acumularea de puncte în

inexistent). În primul rând, înamicii sunt totalmente lipsit de Inteligență artificială: se spawnează de nicăieri, apol stau pe loc si trag fără oprire, în your general direction". cum ar spune John Cleese. Deparece punctele HP nu se regenerează automat, este recomandată țopăială haotică nizare poate duce la scăderi bruste ale frame rate-ului. chiar și pe sistemele high end. Astfel de momente sunt deranjante, indiferent că vorbim despre un indie game re alizat exclusiv prin intermediul colaborârii online. Motorul grafic Unreal nu mai are de mult secrete pentru programatori, asa că se putea lucra mal atent la îmbunătătirea performantelor, cu un efort minim, în al doilea rănd, tex rile și efectele de iluminare arată groaznic. Până și into The Dark (prezent in rubrica Indie a ediției mai-iunie) are

parte de o estetică superioa

În ciuda tuturor defectelor - mai mult sau mai puțin evidente -, remake-ul clasicului shooter Apogee vizează un target aparte, capth în perioada adolescenței jocurilor video. Deși eu cred orbește în înocența violenței comice și în gibbing-ul old school, pentru consumatorul modern, preocupat de bu năstarea psihică, ROTT s-ar putea să fie prea mult de înghi tit. Pentru mine. Rise este un first person shooter alienat vulgar și delicios de brutal. Splendid, nu-i așa? ▶ Aidan





DE SCHE

ALTERNATIVA DUKE NUKEM FOREVER



acă Nintendo este Disney ul companiilor de jocui, atunci, os siguranță, Pikmin este Toy sout în cure în se se soute tot or, 5 num ai refer dorat la faput cle aste de orebit de frumos și colorat, nu, companțiile meng mult mai departe de salt Estistă o claritate a linaginilor, a contururilor și a culorilor în Pikmin 3 care aduce acest joc Coarte aproape de creea ce creează maeștriit de la """ Pixar P2 sers, la fel ca și hi no Kuni-ul 1753 ului, la cățimă c

acolo, in sensul cà anumite texturi, poorși ale camerei sua aliastin-oi lei dau încă de gol în fașa privitorului pasti Dar, tru Dar, tru sumerei vidine etitulir ciloratre, producei vidine etitulir forart promijătoare din acest punct de vedere. Vederji Cullify Gast Volt Asmandialire cu 70 y Sour comitana și la nivel de perspectivici, în sensul că pici de la firul lerbil. Ești chiar mai mic decât o jucidine. Un pantof cu toc. gigantic aici, pe lângle extraordinant vicul, poste



tot in stilul Flexita
Pikmin arada jojc
Un produs Setinat og GU
Un produs Setinat Setinat GU
Un produs
nente sunt complexe și deosebit de Interesante, cu lai de trasate finuț și fară prea multe explicații. În P3 conduc fici destinele a trei extratereștrii care încearcă să găsească alli surse de hrană pe alte corpuri celeste, planeta lor ne-ple majputafiu surjine acestă ne roule bebat din cuzuse ploziei demografice accentuale. Cu noroc, descoperă M cesa ce pare a fi Pământul, undeva, depare în vitor, cand oamenii au dioplaruț de mult, ur under addictio cand camenii au dioplaruț de mult, ur under addiction.

au evoluat undeva între regnul vegeții reși cel animal. Aceste plante umblatour an numite de câtre exploratori l'Rimnii, șe tra dovedesc a fi foatre prietenoase și lea sri și al ajunc Cărâce set decebeită și jini de cu- lini loane, da run ajunge să deransjere în niclum momente un trece acel prag al drăgălășeriei care ne indepâne ecc ză pe mulți dintre noi. 100 de pilkmini de 5 culori dis U el

rite, care te urmează peste tot, unii dintre ei înfloei f riți, creează una dintre cele mai mari nebunii Intu cromatice pe care le-am văzut. Culorile sunt gâz însă ori de bază, ori naturale. Mereu clare și pi me



la răsărit. Ca să nu mori de foame, vei fi nevoit să faci multitasking, så te organizezi, poate chiar să faci scheme pe hărtie. Laşi, de exemplu, 10 pikmini să buburuzele gigant. Dacă vrei să fii mal eficient, trebuie să ții cont și de culoarea lor. Cei roșii sunt buni luptători și imuni la foc. Cei negri, imuni la strivire sau lovituri și pot sparge mate-

ne de contrast, asa cum îi stă bine oricărei lumi macro. Există o frumusețe ascunsă în orice, atunci cănd privești Indeaproape. Pănă și gesturile pe care le fac atăt eroli, căt și pikminii reusesc să păstreze un dram de serio zitate în miilocul nebuniei. Pe de altă parte, dacă jocul nu ar fi atăt de vesel, imaginile ar fi grotești. Cu zeci de pikmini care atacă, se urcă și se agată de giganții" inamici, exact ca un roi de furnici. Gameplay-ui este, și el, la fel de înșelător - înțelegi imediat ce ai de făcut, dar în scurt timp devine complex spre incredibil. Jocul este dificil, dacă nu foarte dificil, cu multe situ-

ații în care trebuie să întreprinzi multiple actiuni in acelasi moment.

lul Pixar

rată ca

at copl-

poate adre-

ompo-

cu linli

nduci

ască

rne-

peră itor. dăcini

egetal ătoare.

nl, se

e sar in

oment' părtea

ori dife-

infloıll

unt e și pli-

evel.ro

le cu-

uza ex-

Multiplayer de unul singur

Să explic. Cum extratereștrii nu au curaj să explo reze noaptea, cu scuza că pikminii pot fi măncați de animalele nocturne, fiecare mislune devine una contratimp, aterizezi, explorezi, lupți, distrugi, construiești și așa mai departe, după care alergi înapoi la navă înainte de a se însera. Peste noapte - stati să le caut numele, så nu le mai spun incontinuu extratereștri -, echipajul consumă o parte din sucul bogat în Piktamin U extras din fructele gășite pe PNF-404 (cum au numit ei Pămăntul) și stochează semințele, cu care vor să se întoarcă pe planeta mamă. Așa se face că, dacă nu ai gășit măcar un fruct în ziua x, cel mai probabil ceva a mers prost sau ai lălăit-o, și ar fi bine să repornești de

CREATOR LEGENDAR

ranciza este și cei mai bine vanduta din toate un-urile, în timp ce Ocarina of Time este considerat di



exemplu, un traseu pentru unul din eroi, iar pănă ajunge acolo, poti explora sau lupta cu celălalt. Sau îi poți pune să se ajute, ca într-un cooperativ, singleplayer. Cánd gestionezi 3 eroi deodată (în your face, GTA V!), fiecare cu pikminii sl., misiunile" lui, poti schimba între ei cu o simplă apăsare de buton, în timp ce harta interactivă de pe tabletă te ajută să le supervizezi fiecare miscare - ajungi să-ți înnozi destele și găndurile, dar și



construiască un pod, pui 20 să distrugă o barieră, în timp ce coordonezi alţii întro luptă cu

rialele dure. Cei galbeni sunt

două-trei

ușori, conduc electricitate

și sapă foarte repede și

asa mai departe, După

zile(aterizări) jocul te

Impinge să folo-

sesti chiar mai

mult de un erou in

lerului-tabletă

acelasi timp. Astfel,

cu aiutorul contro-





când ce ți-ai propus îți reușește... Pikmin este una dintre cele mai interesante, grele și pline de acțiune strategii pe care le-am jucat. Cu adevărat o surpriză în cadrul genului, dacă stăm să ne gândim că e un joc de consolă. Muitiple moduri de control sunt posibile - tabietă plus teievizor, cu acțiunea pe tv și harta în poaiă, doar cu

> tableta, caz in care trebuie să alternezi între

hartă și acțiune (incomod, dar poți astfel elibera televizorul) sau cu Remote-ul, Nunchuck-ul, TV-ul si tableta împreună. Mod de joc demențial, de departe cel mai bun, pentru că Remote-ul îți permite o tintire instantanee a oricărui punct de pe ecran și implicit trimiterea sau aruncarea rapidă a pikminilor în zoneie sau pe inamicii vizați. Un mod de control care, după părerea mea, ar bate și o prezumtivă combinație mouse-tastatură în

cadrul acestui joc. Mulți spun (sau ar putea crede) că tableta, așezată frumos lângă tine, în timp ce te joci cu R+N-ul, devine doar un accesoriu. Țin să-i contrazic. Eroii foiosesc în joc tabiete asemănătoare, pentru a comunica, scana etc. Imersiunea este astfel dublată de acest gadget, e ca și cum ai avea o bucățică din joc lângå tine. D-abia aştept un Metroid Prime în care să pot

să țintesc cu Remote-ul și să scanez, cercetez, investghez cu tableta, pare jocui perfect pentru așa ceva. Apoi, e muit mai comod să apeși ecranul tabietei, mi ment în care jocul se pune pe pauză, și să miști harta cu degetele, să gândești strategii, să dai indicații - tr see de urmat, apoi să revii în joc. Multiplayer de unu-doi

Înainte să uit, când am aruncat acel, 100 de pikm care te urmează", nu giumeam. Chiar poti avea 100 de s dăcinuțe umblătoare după tine. Wii U, cu al lui procesor iBM cu 3 core-uri, mult mai slab decăt al concurenței, dacă e să ne luăm după "experți", calculează fără problme rutele și acțiunile fiecărui pickmin, inamic și erou în parte. Jocul nu e sacadat, nu agață, nu nimic. The Wonderful 101, titiu ce apare în câteva zile, va face, pre supun, același lucru, doar că fiecare erou va veni cu superputerile lui. D-abia astept!

Pe lăngă campanie, jocul mai vine și cu câteva mi uni (~20) ce pot fi jucate singur sau în doi - maioritatei cooperativ, câteva competitiv. Toate contra timp, toate foarte dificile. Deși mulți se plang cum că de ce nu pot juca în doi toată campania, eu vin și-i contrazic spunănd că jocul merită cumpărat chiar și doar pentru aceste extra misiuni. Multiplayer-ul

cooperativ inclus in P3 este unul dintre cele mai frumo se și intense pe care leam jucat. Foarte aproape de un

piat. F

sau ur

Cor

ei, moharta ții – tra-00 de ră ocesor ntei. proble rou in ce, precu suva misi Board Game. După prima înu pot cercare, indiscutabil doar de test și recunoaștere, o să doriți să vă aplecati asupra tabletei pentru a construi strategii. Eu mă duc să culeg negrli din grota asta în timp ce tu ataci aici cu roșii și-i pui să care înapoi la navă corpurile înamicilor. Trebuie să facem cât mai repede rost de galbeni pentru a trece de poarta asta, Hai să-l trimitem pe Alph (aha!) în recunoaștere în zona x. După care, putem să-l folosim pentru a căra trupe, după nevoie. Apoi, începe nebunia, iar faptul că puteți vedea ce face celălalt (split-screen) vă ajută. Idei vă vor venl constant si mai mereu vă veti opri pentru a-i explica colegului ce și cum privind pe harta tabletei. Luptele cu boși sunt demențiale, atât vizual, cât și ca gameplay, lar la slårsit, chit că ați "căștigat" sau "pierdut", tableta vă lasă să derulați și să priviți pe hartă la tot ce s-a întâmplat. Puteți astfel înțelege mai ușor de ce v-ați poticnit sau unde e loc de mai bine, descoperi noi strategii etc. fie 2-ul. Alții nu înțeleg de ce celor de la Nintendo le-a luat 9 ani să facă ceva atăt de asemănător. Cătiva urlă Concluzii mici, note mari că de ce nu are multiplayer online. Toti cad de acord cum că jocul este extraordinar de bine şlefuit și înche-VERDICTLEVEL Nu am lucat titlurile anterioare, asa că nu pot gat. O afirmație deja implicită, dacă mă întrebați pe mine, când vorbim de titlurile mari ale acestei compaface o comparație directă. Din ce am citit, taberele sunt împărțite. Unii spun ca Pikmîn 3 este ce trebuia să nii. Lângă grafică, sunetul este și el la fel de impresionant. Gameplay-ul alert și planificările aruncă P3 în

grupul exclusivist al celor mai intense strategii actuale. Story-ul chiar spune ceva. Modul unic de control il face deosebit. Singurele lucruri pe care le pot reproşa sunt faptul că aici nu poti folosi pen-ul pentru a trimite pikminii unde vrei cănd jocl doar pe tabletă. Așa cum o puteal face în "demo-ul" din Nintendo Land. Şi faptul că este prea scurt. 25 de ore, single + multi, au fost

prea putine. Mai vreau! > ncv

evel.re

PE SCURT

ALTERNATIVA LITTLE KING'S STORY



nli fani înrăiți ai seriei create de Eddie Mort. Eram, la momentul respectiv, captiv în perioada mea mexicană, când redescopeream Grim Fandango, Total Overdose avea un loc de cinste pe hard, iar Mucha Lucha îmi măngâia după-amiezile cu aromă de lucha libre și agave. Mexicanii sunt oameni amuzanți, jucăuși (cu excepția traficanților de droguri), iar cultura lor populară are un farmec aparte. Să luâm ca exemplu Dia de Muertos, una dintre sărbătorile tradițional mexicane, cunoscută în restul lumii pentru farmecul ei special. Cine nu si-a dorit o Calavera Catrina scheletică când era copll? Cui nu i-ar fi plăcut o cameră decorată cu . oase, cranii și fotografii ale rudelor răposate în loc de postere cu Linkin Park? Sau un mic dejun cu pan de muerto și mezcal, servit pe un altar împodobit cu cempasúchil. Nimenl? Chiar nimeni?! Bine, atunci jucați Guacamelee și veți vedea cât de jovial poate deveni subjectul trecerli în neființă, când este tratat cu umor, oase rupte - o tri-

mitere către subtitlu - și o doză de artă formidabilă.

Los muertos con los muertos,
gringo!

Guacamalee, este un platformer 2D, realizat integral de Drinkbox Studios, o echipa Sormata in Toronto dupa inchiderea Pseudo Interactive (un studio obscurl, Jocul a fost lansat mai Intal pe consolele Sony, dar a ajuns intr-un final și pe PC, in variantă Gold – spre bucuria celor pasionați de tot ce este mexican, bi-

dimensional și colorat în lume. Guacamelee ne asalteaiză retinele cu o paletă vie de nuanțe vibrante, imbrăcate pe scheletul unei direcții artistice extravagante. Personajele pestrițe împrumută elemente stilis-

game. Personajene pestrige imprumuta elemente si tice din arta populară mexicană, Grim Fandango și Mucha Lucha, cu rezultate incredibile. Pentru un platformer, Jocul arată superb – cam ca o piñata aplatizată, umplută pănă

aplatizată, umplută pănă la refuz cu LSD. Nici povestea nu sare departe de trunchiul umorufui suprarealist: personajul principal este Juan Aguacate, un cultivator sărman de agave. În timpul sărbătotii mortilor, satul lui Juan este atacat de un râufâcător osos, pe nume Carlos Calaca. Acesta o răpește pe fiica lui El Presidente și aruncă micul pueblo intr-un haos total, prin ruperea barierelor dintre lumea viilor și tărâmul decedaților. Pentru Juan, prima confruntare cu puterile lui Carlos

moas

Luc

Aia

Carlos Calaca, in toutá splendoarea lui de charro scheletic.

Bost lucha in dol jucatori. O experienta muy impresionante.







Calaca nu decurge tocmai bine, eroul nostru fund absorbit n'viap de apoi. Numai cà lucrurile la u o trumurà neastepatta si, in los să râmâna mort, Juan este transformat de omască magică în ce im ai tare luchador diunivers. Acum, ghiciți cine trebule să o salveze pe frumoaca domniță din ghearele lul Calaca...

Luchando en la plataforma! Aiaiail

As a Alun Aguacate tree, la adrobit schelet, fosionid anunchi, loviruri și prize specifice luptelor libreci. Librecii, Juan anuncă şlinii. Alteori, epiculor ultrilivator de agues ei imbacă într-o gaină și se aviantă în mijlocul unor bibli deloc upoare cu minionii nemorți din servidul lui Cirlos Caleza. Nebunic curatal î Pei dessupra, jocul permite limpirtășirea acțiunii cu o altă persoană, juculorium rumadu 2 intradin în cinelea allastra a furmassari declarum rumadu 2 intradi în cinelea allastra a furmassari Dacă tot am deschis subjectui planurilor existențiale, povestea din Gucamelee se desfășoară în - Introduceți "efect de voce spooky" aici – două dimensiuni paralele: Lumea Vie și Tărâmul Morților. Nu este prima dată cănd un joc utilizează mecanica trecerii dintr-un plan într-altul pentru a adăuga un plus de complexitate rezolvării unor puzzle-uri, dar parcă Guacamelee o face surprinzător de bine. Pe lângă objectivele principale, nenumăratele personaie secundare, răspândite prin lumea iocului, vor oferi misiuni optionale. Îndeplinirea cerințelor este recompensată cu bănuți de aur, utili in deblocarea de noi costume - fiecare cu bonusuri unice - ori pentru Imbunătătirea loviturilor și tehnicilor de lucha libre Deși gameplay-ul poate părea minimalist, canadienii de la Drinkbox au investit mult în artă, splendoarea audiovizuală devenind cel mai important aspect al jocului. Guacamelee nu "arată" bine, ci emană o undă de bucu-

Tostada, o luptătoare mistică din alt plan existential.

ne ludică, care pătrunde foarte ușor în măduva ființel oricărui gamer. Grafica, sunetul, muzica, toate aceste elemente se intersectează, dând naștere unei explozil beat'em'up distractive.

Demasiado corto...

Pagina oficialà compine o colecție superbă demagini și struvolur, flositule de productor în desvoltarea jaculul. Recemand din adancul înimiti ovizia pe guarmelec cum, locul unde ordine pare savura o dodă artistică suplimentară de fotdor medican gamificit. cki campania single ar putea părea multi pera scură pentru guturille unora. Guacamenie poste fi parcun cu upurință în 4-5 ore relixate. Ținând cont că voltim despre un platorimer de inspirale vicelia departun cu upurință în 4-5 ore relixate. Ținând cont că inchiade un eve pranatural. Totorți, virânda God din halousi univers pranatural. Totorți, virânda God înclude un editor de costume şi dova pachete DLC, saș că ediții distribulă piri Steam este din start mai consistentă decăt surstat disponi-

bilă pe consolă

– din fericire, În
concluzie,
Guacamelee merită cumpărat și butonat, indiferent de vărstă sau preferințe. Pentru poliol Pentru
amor! Pentru lucha libre!

> Seder ăldea De Los



FRO G LEVE



Gameplay antrenant, upor de stăpănit
 Scort, E atât de bun. Încât viel merou mai mult

E SCURT

Gold este o legendă cult classic în devenire. ecut pe sub radarul potențialilor fani la molirii. Încă mal aveți timp să corectați greșeala antel la constantial



nun sarosano. Inca mas aven ump sa coreccap greșeasa orării acestal joc spectaculos!

atformer Producțitor Diri - Distribultor

mer **Production** Distribution (u. com **Online** were

09|2013

ALTERNATIVA D ÎMBRĂȚIȘARE DE LA RAY MYSTERIO O îmbrățișare de la Ruy este v chestie macho, dură și fisarie publivită daci epicul Guacamelee nu a fost Indeajuns.



vei.ro

te s

tilor

Carlos

letic.



www.level.n



Astăzi schimbăm foaia și voi aborda mai întăi meca nicile de joc care alcătuiesc nucleul dur al gameplay ulul, în parte și pentru că acest gen de joc se bazează foarte mult pe functionalitatea și inter-dependența acestora. Dar, ca să fiu non-conformist până la capăt vă voi împărtăși conduzia mea din start, rolul para grafelor de mai jos fiind acela de a sustine argum intil o colectie de idei, mecanici si concepte rizate în practică. Producătorul a avut o intuitie cote pe ture de succes, dar n-a avut și know-how-ul

Himera explorării

În primul și în primul rând, consider activitatea de explorare extrem de importantă în locurile care se pretează la așa ceva. Dacă partea de luptă îndeplineste rolul unei provocări competitive, în care jucă torul trebuie să facă dovada abilităților tacțice sau de indemânare, explorarea vine să plombeze golurile In care Interesul ar putea läncezi, să vitamin sferá și să contextualizeze povestea. Luptele pot fl calibrate matematic, însă explorarea acoperă un domeniu de competentă al designerilor mult mai înce

Conquistador, de exemplu, niciunul dintre aceste de-

cât sepoate de satisfacătoare, ca urmare a combinării de finete a mal multor elemente

punk, o parte de explorare bine conturată ar fi fost țional să ți se strecoare pe sub piele definitiv N-avem parte de așa ceva: decorurile prin care ne vom plimba sunt foarte restrânse ca întindere; deInterfața e foarte explicită și curată. Chiar dacă puțin simplificată, căștigă în ergonomie

al, ci jocul te va "pune cu mâna"; există prea putine getele de la o mănă; puzzle-urile sau metodele alternative de a rezolva o situatiune sunt, tot astfel, rara avis. Mă împac bine cu o doză bună de liniaritate, dai nu există nimic în SR care să compenseze designul

nă de a mai împopoțona explorarea ar fi fost posibilitatea de a examina mai multe obiecte, chit că doar la înainte de mijlocul jocului, vei deveni constient că

Ture de acțiune

Luptele, veti spune. Ehel, aici pesemne devine asemănător cu cel din Fallout-urile clasice: în mozenta un inamic, se face trecerea din modul de exhartă. Ai la dispoziție un număr de miscări (AP) pe actiuni speciale. În principiu, fiecare dintre acestea per personaj în fiecare rundă

Terenul e foarte bogat în obstacole artificiale în zia tirului inamic. La o primă vedere, asta adaugă

47

ele de



abundenja for Instammá ca nu va exista concursi abundenja for Instammá ca nu va exista concursi pentru pozițile privilegiate, sa nivelurile daustrole bei jivo premite a spulberi rapid o strategie a înmicului bazată pe 'cover'. Faptul câ muniția este nifnită este intro- onocere masuri contrabanear de necesitatea reincărcării armel (care consumă un AP), dar tor tace managementul uptei să pară o idee mal lejer decis și ar dori un vetezan.

folositorare vin în număr destui de mare și că popi reuni în cadrul echipei tale până la patru clase diferite, plus tor felui de denne și spirite, confruntările armate sunt modera înteresante. Elementul tactic e destui de redes, întreașa dispeine ducidarul mina degrabă amine de un joc de acțiune cu rițm mai lenz decid de unul pe ture în care fiecare maneviă ar trebui atent studistă.

Avănd in vedere că armele, magiile și obiectele

Cele mai elementare strategii sunt de ajuns pentru a face față în cam toate circumstanțeie, asta și pentru că înteligența artificială nu dă pe dinafară. În partea a doua a jocului, odată ce am fost nevoit să



reiau căteva ciocniri mai intense, mi-am dat seama că pozițiile în teren și abordarea tactică a Al-iulu sunt în mare măsură pre-definite. Nu există reacție sau artidori ale acestulia la capcanele pe care I le in tinzi, cunoscăndu-i de acum rutele și intențiile.

De unde vine salvarea?

Workeam de necesitates de a reparcurge anu le mite portiunir e a suivea; de di sistemi de salvare, tai ratie portiunir e a suivea; de di sistemi de salvare, tai ratie sete un punc în care us sunt de acord cul- din mentalli generale. No exista opium e manual de isalva, cese ce inseama d. 61 fo face automat de fais corare dată cland încarca un nivel. E de la sine lințeier care dată cland încarca un nivel. E de la sine lințeier care dată cland încarca un nivel. E de la sine lințeier de productorul constanti a manuale cât m. 3 frecvente este îndispensabli. Pivită din acest ungli. Pivită din acest ungli. Quella adoptată de productare e anacronică și risci.

Print (6)

Insurant the financiary print or the financiary print of the financ

N





BTL junkies twitch in the thross of their soxdid dreams, at least as long as t

sì alleneze o sumă de jucători, deopotrivă novici sau veterani. Referindu-ne însă strict la cazul SR și luând i

Referindures insk strict to azud SR şi ludin ti in mindirene d. 1) parte de explorare e fermecitor er dour in aparență, nereușind să imprime organicitute intregului. 2) lugrete sunt rezonabil dei întersunt, fila să de decebel de inclantare suu din cul-altară de difficile; 3) lungimea campaniei oferite sunt de dimensiumi destrul de mid, cele mai comple sunt de dimensiumi destrul de mid, cele mai comple sur louri de cincipie sunt de cincipie sunt de situationi de culturi medie a) invientire sunt de dimensiumi destrul de mid, cele mai comple sur lourina de cincipie sunt de ci daltare de cincipie sunt mid proprieta de de situationi de salvare automat e elementul chele poutru o experiență compactă și un grad acceptabil de dificiliate.

Total valide exploratili și sistemului de lipută ar li apistit multim appengante în cazul in care af flost primita alianza liberă, durata de joc s-ur fi redus counderabil, sentimentul de provocare ar fi fost înfin, Stot d, de figit, rese vorbad despre un terrigi nu fluore despain pentru a ascande sub preç o duzină de alte omistulic area of ir trebute în liente correctate, der dici nă histerbat per mine, v-sy răspunde c â ducă ami punut salva după flecare col foșt, dracul ne sif apiaru în totală negrenala lui. Asp, prevalidande se deze artificitor lette, Si resupețes a si pi ma as-cudă din superficialitate gi să ne păcleasecă cum artice de vive artificitor multi testostera ne decite a care.

Ne-ntoarcem la prima dragoste

In conditile unel relative bansilități a gamepley-diu, jucătorul se va innouce din ce in ce mai dec clive elementul nantive ca la soural de arractivituri. Del povester face uz Iliber de clișeele genurilor da crae-și trape seva, debutul sub forma unei investigali para-polițistre cumi cit se poate de promișrac foncie, eși contracta în condiții sulicient de luculivride către un fost partener (gend de suffer priotat alemniai, drogoman și beţivan) care-și cere, prin intermedii unul mesaj activabil a mourtea sa,

si-i irvestighezi dispariția și, eventual, s-o răzbuni. Prilejul e perfect pentru explorarea Seattle-ului reimaginat cyberpunk: postura de semi-justițiar, se-

nghi

el.ro



Din păcate, SR se precipită către finișul intrigii, lar deturnările și descoperirile menite să dinamizeze epilogul sunt eclipsate de una aparte (o veti recu-



O veste impoucuratoare ar fi cantitatea de text generoasă și de o calitate în general bună. Precum e tiparul mai tuturor scrierilor cyberpunk, va prolifera un stil dens, încărcat, tangent pe manierism, al căru singur scop va fi transmiterea insalulutității materiale



și morale a unei lumi cupirinc de haos. Făi d e adventur-ui Cyphen (un ît recem fiesti a al enului), scriitur a nu e la fei de flambolantă - tomul e mai rețu nut, mai dizeru, mai profesionist, dar şi amprenta personală e mai gieu de distins. Nu poc nega, totați, aportul amblental intens pe carel au paragrafiele curi insigete, flectie ciucral) instanță de incicrate: nu rumal ci asigură transțita narativă de ino scena în alto, distinut și atât de atmosferice dessoni, incit ajangi să uițil de absența crusi-torală a exploristi. Disloquirii lui lasi freventu positilizate de

alege inter trei-partur disputaturi, crea ce inițial mafeturi si treare de penanti. B bine, forte are alegerea la via avea conseclințe concrete îni gamepiay, car să fim industioni: cle erpsy-uri cu pretenții și bugete superiolare nu oferă fin acelații jucrol Virantenice afia te în despoțiție incerare să acopere mal multe game cat on, neprimare și alturuline aferenati- a-ă poșt opsaintre inascibilitate, sarcasm sus indulogare, de exemplu. Aceste linii de dida goți arcețiii interiociutorilor sunt un espitoi care mai puteră în peria fără probieme citelordais spui acelații lucru, fără diferente de umoare, doar că în alte cuvinte: alteori, iți dal seama



Officer Landers

crime scene. Behind her, you spot the lively face of the Organ Grinders coroner, Dresden.)

his is an active Lone Star investigation. Please step way from the barrier.

> Cretinismul cu opțiunile de discurs specific.

What happened here, officer?

Let me through, please. I need to take a closer loc at the body.

I'm here to see Coroner Dreader

că, indiferent dacă te faci pilacut sau faci pe durul, nul· vei influența lui cutărică părerea despre tine niciun centimetru. În schimb, npc-urile vor avea noi opțiuni de conversație de fiecare dată când ți se psr mite să le vizitezi, dezvăluindu-și trecutul sau avăni propriile păreri ori sfaturi despre misiunea ta.

Rejucabilitate și potențial

la racum ajung la douà alegerit de design case multa soci dis silicis Prima — deci hivestepi puncii de karma în cartismă, vei avea ocazia de a te special za în diverse tipunt de discurs (etiquetta), cum a ri la cel ascademic, mondres su de cartiere, deblocand aut fel optiun de dislog specifice. Ceas ce ar fi partuf in lagenlosal mendrod de a stimula repubililistate (vei Fallout) 2 spewază într-un fiasco greu de imaginat. Am înophită galutar ferbiime — fapul ca fe faloveși doar sporradic de aceste discursuri — dar ceas ce mi finanti un cadevilate a font ci ți se deradiule integrații și nedicieriim faloritul custe textice, duci un le pagi 6 nediciriim faloritul custe custe custe duciriim faloritul custe custe custe custe custe custe custe cus



Inst Mai ar weun sens så parung campania din rou. Redan dist alegeriff Evident cå nu. De bun-simj af lisot ca jocul si-mi semmaleze cå in punctud X aş i pinnt umnif o alti znamur a conversatje daca aş in inmetti intipud deiscur Y. Curliostrates mar if putit implinge atunci så refac investigatja, educânduni discursal in mod differit. Dar aps, väzändu-le pe nome de la knoput.

G hos, in accete conduit, SRT re obliga par in inmendial powell; cain anument maint as filinisopit de servasaje secundore, trechniu-te caleidoscopic pris alte date, lailid de devoltare as una tituli de Joe-5 malpiniește cu accestă latre degustare a unor almunium pe care ar reboil de-sabia să le gânecepii TMI, unuformă Oczatorobal în regul și a Joedorae sotilasă liste-ara de grup - până la trei mercenară per misă liste-ara de grup - până la trei mercenară per misdire-fisită care trece în revietă majoritarea profluidre semificative. Viu sital, St nu este un Joe de pe pășiă ji nu are featre muit conțiaut (când formasum etchipe pulmivalente s ar filimpse ca mecani-

el.ro

HIRE RUNNERS

There Comes in Neglician Nationals

Since Comes in Neglician Nationals

Mental die recutaire mercenals

Sau com să nu mai încerci jocul

o a doua oură.

Coire Nație N

că necesară). Cea mai importantă carte a rejucabilității sale ar îl fost parcurgerea campaniei în mod solo, spondic însoții de câte un oarceare, cu titul de exemplu în privința varietății. Așa cum stau lucrurile acum, nu mai e nevoie. Paña la sfărșit, poți experimenta liniștit orice er- ar în puut potențial intriga în cazul celoriate clase.

O să închei refeindu-mă la editorul atașat pachetului, matekat ca extrem de peneros și suficient de flexibil ca oricine, după o perioadă adecevată de incercân; să poată construi o campanie cel puțin la nețeul celei orijanie. M-am plimbat și eu prin ei, deși, franc spus, competeruțele mele tehnice sunt mult prea restrânse ca să-i pet face o analiză metuculosasi. Pare, întru-devâr, să pună la dispoziție instrumentele întrezărite în SR, iar distribuirea lul incă de la început face cinste producătorului.

Am citit citevu păreri extrem de enturiaste despre confilmulti care va fi rezot de fani, despre orizonturile cares de cidel de: Cho Acit și ku, compărâm încă jocuri, și nu posibilitatea de a ne construi noi, pe curțile și campania Kektarier ne a pomis un joclistojit de editor. Nu trebuie confundat un bonus cu substanța. Asafel că, an judecat și nonsi Să ca pe o experientă single care trebuis să fie coerentă, competită și satisfactore, nu ca pe un banc de probă al unui editor, de altică, de toasă lauda. Până la commitea, şășețe e cerprei ami vigureasă a porteșiuluiul de joc char din partea producărorului. Berlin callinolli... » Pade Seroe





Ideal if mecanid proof to planeciate, supe-sale
 Stare de superna allowed, laiver chi inter solu
 Inter de superna allowed, laiver chi inter solu
 Inter de solucitation superna de solucitation de "dessa" de superna de solucitation de "dessa" de superna de solucitation de "dessa" de superna de solucitation de superna de solucitation de superna de solucitation de superna de solucitation de s

PE SCUNT

defaults, not indisputity de "neent" de spanie ha
commente de default de production de companie ha
commente de default de companie de destante. Il 19 en
commente de default de commente hapital par de
de contrada on pré descriptulal par anti departe
de pomiéronie francose de offerende. Cel
com una la filla blace en file al position de crefeit, portiu
de contrada l'actual de commente de colorado. Cel
com una la filla blace en file al position de crefeit, portiu
de commente de commente de colorado.

de commente de commente de colorado.

de commente de colorado.

de commente de colorado.

de colorado de commente de colorado.

de colorado de

CERINTE MINIME
TOTAL
TOT

ALTERNATIVA SERIA CLASICĂ FALLOUT/ SERIA CRUSADER Prima se adresenză rpg-lytilor dați natiti, capitalizând infin



concentrat pe dibăcie, orientare în spațiu și lupta împo sete triva timpului pare ceva mai moderat - cel putin teore o III tic. Aşadar, haldeti să dâm o tură cu Level-Mobilul prin con buclele ce sfidează gravitația, într-unul dintre cele mai ace distractive jocuri ale seriei TrackMania.

Un carusel global pentru Home Faber-Ludens

Tendinta recentă a celor de la Nadeo este transfe marea jocurilor în veritabile platforme internaționale. destinate sportului electronic. Fundația naturii compe tive din TrackMania 2: Stadium rămâne interfata unifica tă ManiaPlanet, unde toate titlurile seriei sunt aduse si o singură umbrelă - cu alte cuvinte, un pseudo-brows un apendice conectat la functille oferite de Steam si, n în ultimul rând, de joc, Initial, am preferat compania e



toarelor avansate in detrimentul curselor, araniand porțiuni de asfait, blocuri de ciment, piloni și diferite tipuri de suprafete sub forma unor combinații trăsnite. TM2:S are foarte multe in comun cu seturile de constructie frector sau Lego, dacă ar fi aplicate în universul mache telor Hot Wheels. Bucle gigantice, viraje verticale, salturi, tirbusoane, căderi în gol - nimic nu este imposibil pentru editorul de niveluri. Pe deasupra, unicul model de maşină disponibil - o combinație între un buggy 4X4 și un monopost F1 - are parte de un editor separat, destinat exclusiv personalizării culorilor și logourilor. Deși producătorii au inclus câte un livery pentru fiecare națiune de pe glob, eu am preferat o abordare corporatistă. arboránd cu mándrie culorile francizei noastre jurnalistice, in cel mai SnowCrash-ian mod cu putință. Așa a luat naștere Level-Mobilul, stindardul comunității, o bestie rosie și furioasă, dotată cu roți înfometate după viteză și asfalt fierbinte. Vruum, Vruum, Moddafuggas! Timp de douà ore, joaca cu editoarele din TM2:S mi-a reaprins pomirile copilărești, cu precădere năzuința atingerii unornoi culmi și acea ardentă întrebare "Ce s-ar întămpla dacă...?" Împărtășirea circuitelor create cu restul comunității se face foarte usor, folosind Steam Workshop. La drept vorbind, senzația rezultată din parcurgerea unui nivel "desenat" din propria imaginatie este fantastică. TrackMania a speculat tendinta tipic umană de a construi (homo faber). Împlețind-o cu natura iucăusă





Bete în roate

La bază, TrackMania 2: Stadium rămâne un arcade racing game dinamic, în care cursele se desfășoară pe piste

spectaculoase, nebunesti - elementul "puzzle", dacă preferați termenul. Modul Solo se deosebeste de In-

trecerile clasice, disputate intre mai mulți bolizi, prin faptul cà accentul cade exclusiv pe timp. Practic, singurul tip de cursă e un time trial sinuos, desfăsurat Impotriva unei mașini controlate de Al sau a propriului ghost car - adică o înregistrare a celei mai rapide ture. Pentru a progresa, jucătorul trebuie să depăsească trei praguri de timp (Bronze, Silver, Gold), biruind obstacoleie iesite în cale. Componenta singleplayer poate părea rudimentară, căci parcurgerea unui nivel nu durează mai mult de 40-50s, singurele circuite per se fiind cele Multilap. În plus, fizica și controlul mi-au adus aminte de bătrânul ReVolt, desi lipsa simulării coliziunilor ori a damage-ului poate trece oricând drept o lacună pentru actuala generație. Totuși, așa cum spuneam mai devreme, pionul principal este circuitul, nu masina. Deplasarea peste multiplele suprafete ce alcătulesc un traseu se resimte



din noi toți (homo ludens). Rezultatul mi-a depășit așteptárile, dând naștere unui joc video deplin, care poate stimula în egală măsură toate trăsăturile ce ne definesc ca specie. TrackMania 2: Stadium ne conectează social. ne aruncă într-o competiție non-violentă, ne potolește setea de viteză, ne stimulează imaginația și ne permite o libertate de expresie neingrädită. Suntem alergători, constructori și rivali. Or, câte alte jocuri pot face toate aceste lucruri cu atăt de puțin efort?

omo ransfor

eptată.

Nadeo

aditio

e avata

mijloc

repre-

n pune

selor în

neier-

e racing

impo-

teore-

ul prin

le mai

abil,

t. Din

ilul



diferit, în funcție de aderența și compoziția materialului

traversat. De exemplu, noroiul sau iarba provoacă derapaje impresionante, pe cănd asfaltul rugos tine pneurile lipite de soi. Am constatat diferente subtile chiar si între virajele efectuate pe zone cu texturi metalice variate, ceea ce indică fie gradul de atenție acordat detaliilor considerate a fi importante de către producători, fie o deregiare halucinantă a simturilor mele. Oricum, jocul nu face rabat la capitolul dificultate, împărțind gradul de complexitate al pistelor în cinci tier-uri, semnalizate prin intermedial unor fanioane diferit colorate. Primeie două grupe nu pun bețe în roate și au menirea de a familiariza jucătorul cu mecanica din spatele curselor, asa că acumularea de "shinles" nu va fi o problemă. Apropo, neofiții universului ManiaPlanet sunt când ignorați cu nerușinare, când pălmuiți până la lacrimi, deoarece TM2:S nu oferá vreo lámurire pentru rolui medalillor, al punctelor de skill sau al Planetelor (da, ăștia chiar au denumit așa moneda in-game!). Sincer să fiu, nici eu nu mi-am tocit prea mult neuronii cu detalii insignifiante -dacă lor (producătorilor) nu le pasă, atunci informația survine empiric. Dar, tinând cont de caracterul online competitiv al jocului, nu pot trece peste metoda absolut stupidă aleasă de Nadeo spre a promova recordurile personale și căștigarea puncteior de skill (SP). Mai exact, in partea dreaptă a ecranului se află un temporizator. trântit fără nicio explicație suplimentară, care împiedică inregistrarea unui timp oficial in clasamentul national si cel mondial. Abia la expirarea minutelor afisate, această



optiune devine disponibilă. Ai dat gres? Nu-i nimic, mai servești o porție de așteptare plictisitoare. Găsesc pro biematică lipsa unei opțiuni clare, accesibile oricănd din meniul jocului. De asemenea, nu pot intelege motivatia efectivă din spatele respectivei trăsături de gameplay design. Să fie cumva o metodă anti-spam, o clauză de saivgardare împotriva destabilizării haotice a clasamentelor online? Nici măcar forumui oficial nu oferă un răspuns satisfăcător. În altă ordine de idei, modul Multiplayer inlesnește modarea, scriptarea și personalizarea serverelor – grație unor funcții similare cu cele din ShootMania - , oferind în același timp noi tipuri de curse și accesul la turnee. Practic, TrackMania 2 nu se poate rupe niclodată de elementele online/sociale, cu toate că m-am distrat copios în modurile de joc Cascadorii și Echipă, alături de niște oameni minunați.

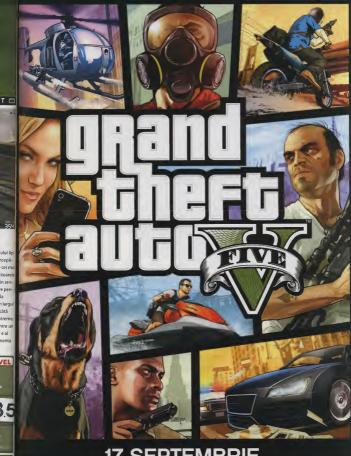
Dar e al nostru și ne place!

In clud difficultații ridicite a rafficial, a meniului și de esplicații și a tratamentului brutal aplicat începlotorilor, Trackhina 2-Stadium este cu ceritudine cel ni bun joc din serie. Nolle biocuri de construcție, editosau putentice; și distoari partin elitorilor partin elitorilor curului cali este azația de vieza extremă, sunt numai căteva motive per urci are ații face bine să adsupații creația cerol de la Nadeo în colecțiul digitala. Vieterami se vor simții în sirgi lor, zburard prin bucele pistetior sărite de pe fix, cătă avere constructioni por lor viete van serie fronți proprie destrem Sintetitat, TNAS- este o combinație fenomenală între curi viete, un serie fronțe și pute nite derivele, și cali entre proprie destrement partin curi proceide, un serie fronțe și placeliile deri Medes, și a în nostru, al comunității globale implicate în permanent





ALTERNATIVA SHOOTMANIA STORM
Må vir autrotis: ShoutMania Storm estr, probabil, und clinte i
competitive jouri online de pe pagà. Flecare element dis compezi
tis della participa della paga della paga.



17 SEPTEMBRIE









apucat, sărquincios și entuziast, de fiecare Europa Universalis. Căteodată ura mai mult, alteori mai puțin, dar întotdeauna sfărșeam prin a mă prăbuși sub povara unui joc ale cărui mecanici le dibuiam, dar niciodată nu le stăpăneam îndealuns. Pănă la urmă, poate că aceasta este și ideea: complexitatea mersului istoriei nu poate fi vreodată cuprinsă, iar jocurile celor de la Paradox aduc întrucătva acest deziderat la viată Sarcina mea e oarecum ingrată, deci: nu sunt în postura de a le arată celor mai înrăiți fani diferențele profunde dintre ultimul EU și precedențele iterații, lucruri care se simt și se învață în sute de ore de joc. Dar o să încerc să fiu căt mai sincer în aprecierile mele de profan, sperand că nu le rănesc sensibilitătile în niciun fel: în plus, e o ocazie pentru cei de-o competență cu mine să înțeleagă mai bine ce și cum vrea Marea Strategie de la et. În primul rând, EU IV se alipeste lui Crusader

Kings II, ultima mare lovitură a celor de la Paradox și un titlu care a reușit să-și atragă o masă de popularitate semnificativ mai mare. Prin intermediul unui dic ulterior, vei putea să-ți continui neîntrerupt parcursul din Evul Mediu Inspire zorii modernității (Renapterea, a optionado de plenare a EU III) și plan în seciului al 19-lea Intr-o cavalcadă Istorică untcă, Numai că EU șe diferențiază în continuare, ca "Reieling" general şi plan dejoc, de vărul ul inchipurile) mai acesibil. Figura conducătorului va fi și alci relevantă, dar într-o proproție mai redual și incorrolabilă, las trastegiile de alcov vor părăsi prim-planul în favoarea unor aspecte untre nat lencie a relațiilor dintre sate, tostic vorbind, schimbarea e de înțeles, dar ea echivalează și cu pierderea unui soi de intimitate care se stabilea în să-un seisunilor de CC, EU e multi mai rece, mai impersonal, mai tehnicits, astfel încite enevole de o doză mi are de sințeleș și tuture a să-ți intre la suffere.

Wa puteți da seama că tutorialul a fost primul lucui n care ma- îmiți, la rinfampiare face și fic de un real folos, fiind logic, bine structurat și atiopadi nervurile esențiale. Peci la drum cu o idee bună despre funcțiile principale ale interfeței (care pare mai puțin demolitoure per touli) și despre căteva dintre concepteie generale, astfeii încit eseprimeteie nițiale să postă fi mai mult decât niște crumte bijblaieii. le tale să nu ducă la un instantaneu Game Over se va intoarce ca un bumerang după căteva ore. È aprospe imposibile petru un relativ neinițiat să nu ajungă într-un punct în care managementul comerțului, alianţelor, eventualelor războaie sau revolte, a posibilități lor concurente de dezvoltare șa.m.d. se prăbușesci orelinnoită frenezie a complexității.

put și că jocul îți oferă unele portițe prin care greșel-

Au fort fácut diversi pas in Intampirarea judrouluis a lo sectione de Indicis ja Statur care prelusospet tutorialui pe parcursul jucoluli propriu-zis și avi est de misluni, de obscircte punctuale care își orine rează și ordonează maniera de joc. fâcăndu-1e comi rează și ordonează maniera de joc. fâcăndu-1e comi niu sau altrul. Dar EU rămâne un joc în care eșecul e inevitabil – irebule să făi pregățită săr îrei de cătevi or plană vel sijonga sa be bucuric actă est de instrumentele pe care le oferă. Prolectele politice cu incăcturul afectură – or latile vumilificat care af recucerească fostele teritorii latine suu o Valahie care să domine militar Raula- vor trebuls a săpețes. Sunfri comandabile campanille propuse de producător, în care statele vitului sunt puternice ce dpuțin dintriui

LEVEL 09/2013 www.level.s

punct de vedere, iar contextul general le e favorabil.

Numărul factiunilor iucabile este în crestere (era oricum imens), iar nivelul de personalizare al fiecăreia este mai mult decăt multumitor, mai ales dacă luâm in calcul fărâmitarea extremă a Europei de Vest si Centrală: În comparație. China sau India sunt monolitice. Impresia este că Paradox a încercat să strecoare o undă de obiectivitate istorică, dar care să nu fe totusi percepută ca deranianta corectitudine politică; rezultatele sunt îmbucurătoare mai ales ca efecte de gameplay, diversitatea característicilor, a abordirilor si rejucabilitatea fiind, probabil, printre cele nai ridicate pe care le-am putut ghici într-un joc vrecdată. Dacă pe harta de start veridicitatea istorică este literă de lege, jocul virează treptat către o desfăsurare mai fantezistă, evenimentele aleatorii fiind nai dese și avănd consecințe mai imprevizibile și de mai lungă durată: doar căteva momente epocale vor filn continuare fixe ca nație. Mi s-a părut evident că, lisind la o parte greutățile procesulul de acomodare. In EU IV e mult mai dificil să-ti construiesti imperiul/statul ideal tocmai pentru că ești supus provocă rilor arbitrare mai frecvent, iar ele te pot arunca mai usorintr-o cu totul altă direcție decât îți planificasel. Eo marcă a realismului bine-venită, după mine, deși linitarea delirului utopic s-ar putea să nu le cadă bine unora. Tot la verosimilul dinamicii politice contribuie

decisiv și Al-ul. E posibil ca cei mai experimentați să poată exploata unele limitări devenite racile ale seriei (vezi serla TW) sau să se fi prins mai repede de protocoalele lui actuale - pentru mine, inteligența openentilor digitali s-a dovedit magistrală. Nu numai că reactivitatea lul e continuă, dar și felul în care îti antidpează și încearcă să-ți neutralizeze decizille s-a dovedit aproape de fiecare dată inspirat sau, oricum, logic. Pur si simplu. Ai-ul reuseste să se adapteze și si pregătească mișcarea corectă fără să dea impresia că trișează, precum în multe alte strategil. Totodată, te impinge să explorezi în detaliu și să investești tino lo căt mai multe fatete ale iocului - din căte am putut observa, o dezvoltare unilaterală e foarte difiol de intreprins. E frustrant pentru un incepător să nu se poată axa pe un singur punct forte, dar e o





vel.ro

reșeli-

se va

roape jă în-

alianilltăți-

esc cu

jucă-

lun-

onști-

ul e

teva struncăr-

ce-

LEVEL 57

dándu-i-se o



țele prin căsătorie par mai greu de obținut. La o primá vedere, toate acestea individualizează EU IV fată de predecesor, fără să atenteze la substanta lui, dar numai practica îndelungată, adică ducerea la capăt a cătorva jocuri bune, poate da un răspuns definitiv.

În privința graficii și sunetului, Paradox se dovedesc consecvenți în minimalism. Și bine fac. Pe partea vizuală avem și tot felul de artificii acum, cum ar fi animații mai complexe și tușe artistice, care au, probabil, rolul de a mentine EU IV cât de cât în linie cu standardele actuale. Muzica tinde să devină cam fadă, mai ales avand in vedere timpul pe care ar trebui sa-l petreci în joc în mod normal, dar acordurile austere evocă în primele ore atmosfera unui bivuac sau a unei săli de consiliu imaginare, unde generalii sunt aplecați deasupra unei hărți de război. După aceea. Winamp, tată.

N-aş fi prea drastic în privința ocazionalelor bug-uri - nu le poți evita când te inhami la un gameplay atát de grandios, ar frecventa lor e departe de clasici ai gerului (Faliout, anvone?), Tehnic vorbind, problemele reale sunt aitele. Perioadele de incărcare rămân în continuare măricele; arfi si greu altfel, avand în vedere cantitatea de calcule necesare, dar realitatea este că aceste pauze adaugă la lentoarea generală. De asemenea, nu cred că specificatiile minime de mai ios sunt suficiente pentru a rula EU IV In mod satisfăcător, mai ales într-o fază avansatà. Deci, fiti atenti. N-am putut cu niciun chip si-mi fac monitorul (si o spun pentru că bănuitsc că mai există din ăștia încăpățănați cu (RT-ul ca mine) să se-mpace cu rezoluțiile joculul, asa că fiecare sesiune de loc necesita de nai multe ori re-centrarea imaginii, meștereli etc. Nu sunt chestiuni colosale, dar sporesc neplácut senzatia mastodontică. Cu ce rămânem după EU IV? Cu o recenzie

prea scurtă, cu siguranță. Dar adevărul este că titlui celor de la Paradox, chiar dacă usor simplifcat și prea apropiat de "mainstream" după placul unora, este unul în care trebule să te scufunzi căteva săptămâni pentru a decreta la sársit dacă monumentalitatea-i e fâră cusul





cântărit pentru câteva luni de-aici înainte, Oricum, ambele categorii au ce să mestece. Are și demo, ca pe vremuri. ▶ Radu Sorop

VERDICT LEVEL



CERINTE MINIM

ona

lus

ate

de.

acă

tabinică a

nā-

d n de-

Seria

că nu

au-



uga. Succesul primei părți a mobilizat tănăra echipă suedeză, astfel incăt antrenantul FPS TD a primit imediat un sequel. Dar este Sanctum 2 un ioc pe de-a-ntregul evoluat, o continuare ambitioasă, sau avem parte de "more of the same", de o versiune cizelată a originalului, usor confundabilă cu un update consistent?

Matematică, arme, turnuri și ideograme

Poate că era mai bine pentru toată lumea dacă redactam acest review folosind ideograme. Aş fi putut sintetiza actiunea iocului într-un kanji simplu, reprezentánd un omulet înarmat, stând la baza unul turn.

Mda, dar asta ar fi însemnat omlterea poveștii planeței Loek-III, a extraterestrilor Lume și a celor patru Gardieni... Dacă stau să mă găndesc, Sanctum 2 poate fi rezumat mai uşor sub forma unui calcul: un FPS generic + un TD solid + o direcție artistică futuristă, curată + un story cât de cât interesant = un joc mai bun decât sumi componentelor sale. În ciuda valorilor de producție scăzute, cei de la Coffee Stain Studios au încercat eliminarea senzatiei de amatorism din storytelling, folosind tehnica benzilor desenate pentru a transmite subjectul poveștil. Din fericire, stilul artistic adoptat e un veritabil dellciu vizual, care va bucura garantat adeptil SF-ului cu influențe anime. Acțiunea se desfășoară în viitor, pe o planetă proaspăt colonizată de Britech Foundation. Conflictul apare atunci cănd locultorii unei colonii mai vechi - distruse în urma atacurilor unor creaturi-ciuper că băştinașe, denumîte Lume - se grupează într-o organizație obscură, cu activități revoluționare semi-teroriste. Acestia îsi spun, ahem, Tsygan, Războiul se desfăsoară pe multiple planuri, dar toate orbitează în iu-

rul Nucleelor (Cores) aflate la baza sistemelor de sustinere a vieții de pe Loek-III. Jucătorul poate selecționa unul din cei patru Core Guardians, fiecare avand la dispozitie un arsenal unic, cu proprietăți și abilități Individuale. Eu am ales-o instinctiv pe Sweet Autumn, pustoaica înarmată cu un lansator gigantic de rachete, însi am experimentat puţintel şi cu Skye Autumn, luptătoarea echilibrată, SiMo, un robot sniper sau Haigen Hawkins, rebelul grupului. Gameplay-ul urmează formi, la primului titlu, Intălnită și în Orcs Must Die! (diferenta constă în perspectivă): inamicii atacă în valuri tot mai numeroase, în timp ce Gardienii trebuie să amplaseze strategic turnuri defensive și ziduri, ciuruind cu armele din dotare orice lighioană rămasă în viață. Fiecare kill este recompensat cu puncte de credit, folosite apoi la ri dicarea ori upgradarea de noi turnuri. Strategia constà

.... Un loadout de prin incipit. Muniția înfinită nu inseamn rat un avantaj, deoarece armele se încing foarte reped



SUPER SANCTUM TD

etei ate f + un uma na-

teh-

abil

lis

insi

ele

l.ro



perfectă a fiecărui turn, mai ales că există treisprezece tipuri mari și late din care puteți alege. Unele au roluri amente defensive, altele bombardează violent valurile de Lumes, iar restul îndeplinesc funcții de suport tactic. De asemenea, timpli de reincărcare și cooldownul fiecărei abilități sunt factori marcanți în stabilirea rittegiei de apărare. Problema jocului rămăne plictiseala adevăratul potențial. Multiplele combinații de arme, turnuri și perks, făcute posibile prin intermediul loadoutului configurabil, generează o miriadă de consecințe, vizibile numai în multiplayer, Chiar și asa, răspunșul Intrebării din introducere survine natural, fără un efort cognitiv constrict și fără o notă exagerată de subiectivitate: Sanctum 2 este un FPS TD extraordinar, un sequel vizibil îmbunătățit față de titlul original, plin până la refuz cu acțiune, tactică și strategie. E bun, leftin și merită butonat alături de prieteni ore în sir. > Aidan



VERDICT LEVEL

PE SCURT

CERINTE MINIMI



DATA: ORA: COORDONATE. TEMPERATURĂ:
SUBIECTI: COD SPECIAL
UTALICA TRANSCRIEGEA CONTRESATIE:

A: Bun. Să înțeleg că tu imi vorbești despre un reverse-tower defense cu influențe RTS? Un joc care întoarce pe dos mecanica de bază a unui TD ciasic?

Earth?! E un joc foarte simpatic, poate chiar mai distractiv decât sequel ul dar intrâm in cu totu afte disvutiv. Oricum, la fel ca Anomaly a fost de voltat de 1 bit Studios, acum mai bine de 10

A: Spune-mi mai multe despre continuare. Trebuie să parcurg cu orice pret primul capitol pentru a-i înțelege? La cum stau lucrurile acum, nu cred că mai am suficient timp... B: Nu neapărat. Poți începe direct cu Anomaly - Jocul beneficiază de un tutorial coerent, îar poveltea este ușor de prins din urmă. 2 ar putea să îș sune cunoscut o rasă mare parti din i Ivilizația umană și reduc dras ti-temperatura de pe glob. Lu ești un ofițer de elilă, membru al convoluiul militar Yukon ultima speranta a omenifii. Functul tău fortește un costum de livotă foarte avanca.

n costum de luptă foarte avans

A: Punctul meu? B: Nu ai tàu, cap de

Cheal Al personajului din j Lostumul Iți deschide un pa nou tactic lu abilități speciale, le pot fi plasate pe câmpul de luptă folosind interfața intui^v vă. Controlul e til si mplu și extrem de bine implementă.

A: Şi cum se desfăşoară o misiune tipică, mai exact?

Faarta cimplu





rn

A: Procesez... percep... intrebare: con voiul meu urmează o rută fixă?

A: Deşi protocolul meu creativ este limitat, presupun că posibilitatea transformării vehiculelor în roboți ar putea întoarce balanța în favoarea mea.

A: Alertăi Senzorii mei detectează prezența unor Anomalii în perimetrul adăpostulul. Se pare çă au fixat mini-foçoasele nucleare pe coordonatele noastre.



VERD C LEVEL

PE SCURT

CERINTE MINIME

ALTERNATIVA SANCTUM 2



u Muri de Foame a trecut pe lângă mine așa vit pentru căteva secunde imaginile de gameplay, am citit jumătate de pagină despre cum se Joacă și am decis că nu e ceva ce vreau să încerc. După ce a fost iansat, căteva lucruri mi-au atras însă atentia În primul rând, nota mediată a gamerilor de pe fesioniste, ceea ce înseamnă mai mereu că jocul este făcut cu suflet sau că are o adăncime a gameplay-ului ascunsă, cu care trebuie să te deprinzi și să te înfrâțești în timp. Apoi, am dat peste un interviu cu băietii de la Kley Entertainment în care vorbeau despre joc. Dacă aș ajuns această firmulită după doar 3 titluri, În sfârsit, câ-

zit pentru prima oară în mijlocul pădurii Don't Starve, unde am primit un singur sfat: "Gäseste ceva de mân care pănă la sfărsitui zi-

de mânută și nu îți expli strängl rämurele, mure, pletre, flori, fără să ai idee Explorezi, Descoperi că.







los regulite... reale, dugă care lumes din Don't Starve (i) duce vescul. Ca pastonat al documentarelor și show duce de supervicțieur, co forter geru an digent façurt d. de exemplu, um morcov te hânispet la fel de bine. ce me apure princ su plorul unula. Chai 9 în acessă lume de basm — si m u âm tre decă o si 4 se înstanple crea shu dacă o morbiți presa mulți finturi —, tort se pure tras de plar. Mi art în falcurt o abordate mai realistă și implicit mai clari în locul batandrai fronțet la cere au cons productorilor di. Clindurii rafete pri- au dus cătrea la lemat săralu înspoi. dară decă în rânese sammului la lice Sal vicare? Su aud reada cot ordi redicină for la lice Sal vicare? Su aud reada cot ordi redicină for la lice Sal vicare? Su aud reada cot ordi redicină for la lice Sal vicare? Su aud reada cot ordi redicină for la lice sa format ple pum pe toate întru ni loc?" sagiritation, responsitiva accessor one su transportius, as intrine timp mintes a dissuper side continue side sele pocului. Am hiseoprat si trafficie in ritinuil pădurli, în intrinibitad cue sa, françope tot ce fica far experienstant, aşa că livești propiec că e bine să în transformi fotuli inresurue, înceşa să intriji unde e bine; sê și başi nasul, cât de departe să te dicti cu oupolorium, cum al constituriglei to basit, să fortifică și ara mid experie. Estra princ, jocul dă o dependenții, odată ce l- al înpeles, grozantică, trăleștă accio, Pină şi barba, după ce o razi, o poși folosial ceva.

Şi vorbind de explorare şi experimentare, poţi juca fără să deschizi niciun wiki, caz în care totul devine stresant (în sensul bun) și trebule să avansezi cu De fight gåleset incredibil i um eugetje constant at e punh a fidicitiset, intrus diane continui importrism morph. Acum al nevole de handi, acum de locuri furmonies sud e retigile pentru a in lebe bine. O sudi de morphism de la fidicitiset de la fidicitiset de la fidicitiset de mediciamentif pentru a le face bine. O sudi de morphism de la fidicitiset de la fidicitiset de la fidicitiset pentibile, halosse, ciudate. Dar, intre aceste morpi, vepi decoper povești încredibile, vi vepi fuce prietesti și un priete prietesti și priete prietesti și priete prietesti și priete priete priete priete priete prietesti priete prietesti şi priete priete priete priete priete priete prietesti priete
Inițial m-am supărat filndcă nu am putut face review-ul mai aproape de data de lansare a jocului. Don't Starve este însă un project în niină destăsurarea iar



Când o iei razna, pănă și gândurile devin periculoase. Am uitat să vă spun că, dacă reziști peste un anumit număr de zile, deblochez alte personaje, fiecare cu abilitățile și slăbiciunile lor.

se transformă intr-una mult mai strategică. În a cest mod, viel pietde însă mult din aced sentiment al despoperții, dhi că co desceporit iv a omol, 5 subăniez intelectual, în sensul că, da, cu un wixi în față ve spi nopii face cu orice și care-și sum posibilității, dar aista nu înseamă că joaca de-a supraviețuirea ve fi floure la ureche. Jocu le dilici char şi așa, Mai ales dacă lama te la penpegiatite.

Riel adussal compinut comstant. Preparelle, die exemplu, porti fierpforate, der samt Incl., vorsi in prospect in acest somenst titul exter mett mal compiler gim allien balannste decit a forsi ta incepsus aceum, memt die pilin, cu atlit mal mett boliersk. Am domt si-3 deus pinost, dar jocol va avea atla valoare portur fiecze in partic. Das vil prinche, porter forsite upos a devident portur vice jocol amuliu. De mi, som sigur ca multi 3 vor considera on plerefore de film.) • nev

gone

SEN ADVENTURE PRODUCĂTOR THE FULLBRIGHT COMPANY ON-LINE GONEHOMEGAME.COM PLATFORME PC, FE4 ITM

Ori de pleci, ori de vii?!

W vest in fector et noteté de care a avet pare Gone Home, adventure ul bazar pe explorare al celor de la Tile full prior fe mari și influente care încercii în ilitarii ani-a și respereare capitatul de insagine pierdut (vă mai aminist), probabil, scendabul escreditor productioni independent, resipinul-se insagine pierdut productioni independent, resipinul-se laudel și scoruit base a mand când ru par a pierdificeze cota de pasha a verumul titul de casă marc. În consecinica, devon ricumpere tito nôcia stanci de do sanalele depășesc un anumit nivet. Gone Hone mi a spântu precum acel dev premiant la trate materitile, care a pedesapse și estrate de decutat, bun și firmus - are aproape notă madmi cam peste rot. Trebuia să vide ce ein necegula cuci.

Mătăluță esti Katie, o americancă tănără care toc-

un Maxe frundapart la ceninqué aj posibilitàrité casse midil de peste cosa. In mod cu trati y la untir excepiona, familia pare al se faux in serios atunci cado el asi algurar pari motou telefenic chi a retebule si te aptepte la seroport. Autfel fancit, ajungi singurá, in prag de mospe ji cur o furumà ameninationer pe familia, per desan soli regedirello in cura pairing i sistema, nora ta mai mick, asa untatal inne timp, kimen inu pare sa fie persent permi u a le inimpian. Vel descoper silatur de Katte, camenà cu camera, incluid suipai findicku popilin ficropistorera casa i padeita di metro de coupntili el.

Felul in care explorarea este regizatà este, intradevir, inteligent. Incà de la incepur, in aer plutește sugestia unui pericol fizic tau metaficic dis se poate de real. De fapt, subiectul principal al jocului este tumultul adolescentin al Iul Sam, incercărille ei de adaptare în noul mediu școlar, deșteptarea sexualității ei, cilinciurile cu părinții. Toate indictiile premonitorii și încărcitura aleventă de suspans sunt piste false, hernigi munțil, care, plait faină, ții cree sețificat cide rejui sunt. Gone Home este o poveste de vistă obișmuită, duc care se folosește de toi întriumenturul auros greuil mai spectazulease (cum sr fi povestirile cu înstrone), siguiprindiu-se că în merge mai departure decit și posin permiter cu supestiile macabre și că liți furnizează cepți specii, florici porturul est S- amate și au transfer de tenslune, care să i mențină suficient capitoriji și pe cet care nu gustă diamele mundame, lar el a reușit suprintatori eb him.

Alffel, curgerea intraji este cât se poaste de preizibilia, alunecând și cultisând îin exact cum și când treă aștepta. Având în vedere subilectul, ne-și spune câ e un lucru râu, scopul fiind acela de a cartografia tribulațile unei tinere, și nu de a spoca sau ulmi prin tor felui de litorastirul de situație. Mi s-a pârut destul de ciudată mo dalitatea prin care Katle intervîne din când în când



Ah, comfortul uitat al seriior la televizor din copilărie.





pentru a-ji povesti oin passunie ei, oar misului inchioe efestid de corect acest cere, aga incit să nu tj is e pară o gosolană scăpare. Un mare plus este Interpretarea vocală, extrem de caldă, de sensibilă, de autentică, plină de acea împletire de melancolie și neliniște atât de ciudat specifică adolescenților.

Limitle poweștii părinților, ca un cupiu, dur şi indidical, arut la fei de intereance; deat nu club rmai mult ar putea susține unii. Ocupii un spații uma restinic, dar addicent ei volbii flucit a fesperiulte o contra-pondere de efect pentru sentimentele mai pe şleau premitate ale addececretie relede, Probabili că tocmai exesti bervintete le adasaga farme, asa cu mă infrânce de la ecre mai multe în senud sista; figura mamei e un traseu trist și simpatic. În același timpi, dar s o numi astrompată și împranoali decire a tatulă (cere are un traseu trist și simpatic. În același timpi, dar s o numo alegere de design conștientă - riscu ulur supor dramatizari feminine - și s o Lisâm așa. Ce mai este Cone Home! Un monau adas anilor

78, de la sertalele şi filmete, pânta la muzilor şi attrucăsea petrodeli respective. Şi o reverenţiă faculai scriului sen petrodeli respective. Şi o reverenţiă faculai scriului salerias deţitulatării sezul fasşin, în seçulai. E carre salerias de notețiele, schimburile de corespondență, fipicile, listeratele, comente, avitele şi comunicatele ofcult; toter hârtille şi celelate întocisuri pe carre le şalsupit prin casa par o saplmerare de tetea escradiolo de nure şi de evidenti. De li o judecată mai rece, mi-sam di estema că totate sexete fa parte direiro - colețiele picare o familite nomatilo o potte aduna de-a lungul detoroi lunt de zelle făn ricio posibelini.

Că inclusiv eu păstrez răvașe de dragoste, frânturi de jumal, Incercări literare pubere, bilete de intrare, acte și diplome și alte cele; lar cineva care și-ar dedica timp și sirii și parcurpeii lor, ar îin stare și-îm cresicere un portree li de destilai și și exect, părunzând umeori sența mal mult decki îmi place mie să rede posibil. Loud operază, desigue, concentrare, o critalizare a acestor informați, de găsti mai disparet în stăși reală, de ri foct tomal portru a - ji safeta cid e mult din time este conținut în ecestă memorie de hârtice. Suc ci eter, mal bine spus.

Toată colecția "Adevărul" de când era dom' Tinu director.

Gameplay-ul nu prea există. Aproape toată activitatea ta se va reduce la a explora casa, a analiza obiectele și a citi textele, punănd cap la cap ce s-a întămplat în ultimele luni. Vizita cătorva dintre depen-

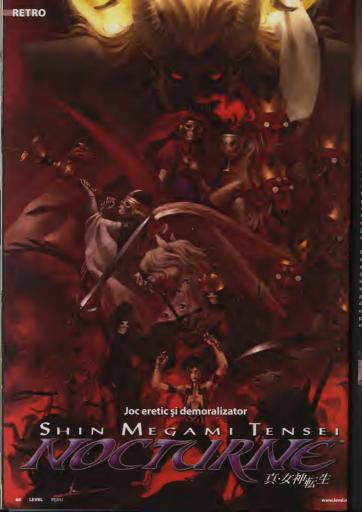
> dine jei sese permisis numai după ca a justic helip portivire și, surprisă mare, avem chiar și un puzteie un self a câul combinație trebuie găstă underes în middăul de documente pe care le parcurgi. Gone Home este mai degrabă o nuvelă interactivă decât un joc în serucii classi al cuviantulul; lar ăsto nu e un lucru neapără fu, dopa că cei care nu supportă acest gen de abordare trebuie so oște dinatine. Acun, problema se pune astiele ar fi căștigat mai multi Gone Home decât af fi conjinuți și o brumă mai actării de puzăr-uri sau este acessăi aleșere.

a non-gameplay-ulul singura capabilă să pună în evidență mesajul jocului?

Oin feld in care eate construit spatial case if jin care unat analysis observate personale ig 6 em mobiler, as individual si spun cal pusteus in funcepite ciderus puzze, as individual si spun cal pusteus in funcepite ciderus puzze, characteris construit ciderus puzze, characteris ciderus puzze, ciderus puzze spatial pusteus in agenul Monlay bisland 3); una 5 x aff concentrate strict per explorare, permijand astella accessi și celor care una puzzet un je în vivala ro, pe carde calablată ari oferit mail mutăl diversitate și mai multe "ancore" gamenilor vecili, ca milon. Cerel și cali și affi multi higal dei consumatori flată să indepărterea decibir incluna dimiter ta-bere şi filia să facti conceili estretice.

Paragraful de mai sus nu trebule injelle ca o colici. Pie la lumi. Gen Denne ut revielus injelle qi jadecat ca altreva declit ceea ce viva si fie. Marile lui problemie ai putes fi accesa ci se termini piera repede (cruz a) origi fi prisuli. Ce degri respete si te arregia pi si te modivera pe parcuruli ce, nu respete parcis si faci. Propula vicile cativo di capologene il: Si inceri pi direct, te emoptioneazi suficienti pi te pine in scauni, dar ceus se prierie dodata ei eli cistamy. Se pres positicare arregia mera si fie singuiari, dar acest epitod de viați mi-a laise o impresie căldina, plicare, la insi cindicioni aiti de putemică inclist si metre nota maxima. Da, şi a ficur, torte termele, dar parci și lispete que că rupt de amarile care l- ur face si fie nu rumai un relev exemplar, ci și ce







japoneze pline ochi cu draci, laci, diavoli împie litati, demoni, satane nocturne, mamoni, gogi, magogi, bafometi, belzebutl, zânișoare, îngeri, arhangheli, pricollici japonezi, fârlifuși irlandezi și zeci de alte lighioane oculte care împănzesc miturile omenirii încă din cele mai vechi timpuri. Plus Mara, pe care-ați putut-o (sau l-ați putut, dacă luăm în calcul falnicul mădular care vă privea curios dintr-o pădure de tentacule) admira într un artwork Interzis minorilor care s-a strecurat cumva In articolul dedicat lui Strange Journey. Unde mai pui că le poți colecționa pe toate, ca într-un Pokemon mai japonez decât Shogunul, conceput special pentru sataniştii obsesiv compulsivi

Shin Megami Tensei: Nocturne (Lucifer's Call in Europa), starul rubricli retro din această lună (căci toamna se numără demonii, după cum vă poate spune orice exorcist mal cu staif) este al treilea joc din serie (adică din seria principală, cu numere in coadă, nu am lust in calcul spin-off-urile) și primul care a realizat saltul in cea de-a treia dimensiune. Personalul principal poate fi admirat în intreaga lui splendoare și controlat dintr-o perspectivă 3rd person, dar, dacă sunteți mai conservatori si doriti să admirati postapocalipsa ocultă prin ochli protagonistului, va trebul să terminați jocul, moment în care vi se oferă posibilitatea de a transforma la fel ca înaintașii săi de pe Super Nintendo, Anul acesta SMT: Nocturne a împlinit venerabila vărstă de opt ani (aproximativ zece in Japonia, ei I-au primit cu vreo doi ani inaintea europeni lor), deci cred că se cali fică pentru o vesnică pomenire in rubrica

dedicată exclusiv jocuri lor vechi, da' bune. A, si nu stiu dacă v-am sous dar, la vreo câteva minu

te după începerea jocu lul, Intreaga omenire trece în lumea celor drepți. Mal puțin vreo trei sapienși de care vă veți clocni din când în când... N-ai cum să nu lubești Apocalipsa, mai ales când esti unul dintre putinii supravietuitori, un vierme primit în dar de la un personaj misterios (pe care l-am bănuit de satanism patologic) îți oferă

puteri demonice și toată lumea ajunge să te numească deml-fiend. Adică semimamon



Metatron Apocalipsa Soarelui Răsare

În principiu, Shin Megami Tensei este un RPG japonez cu lupte pe ture, personaje ciudate rău si un plot subțirel, dar deosebit de ocult, presărat pe ici, pe colo cu diverse giumbuslucuri stilistice si ezoterice tipic japoneze menite să-ți dea impresia că faci mai mult decât să plivești Grădina Domnului de burulenlle satanice care-au răsărit ca ciupercile atomice după apocalipsa nucleară. La o privire mai atentă, realizezi că jocul

> ăsta il are pe dracu'in el. Și la propriu, și la figu rat. N-am o cultură incredibil de solidă în dome niu', dar am jucat câte ceva din oferta vastă a la ponezilor şi, până acum, Shin Megami Tensel: Nocturne mi se pare unul dintre cele mai bune RPG-uri de gen pe care le-am încercat până

acum. Este un JRPG dificil. apesi un buton si ceva SPECTACULOS se întăi rezumă la conflictul neratorul de numere aleatorii, ci mai degra-

departe) pe care ți le oferă jocul. În alte cuvinte, pierzi





RETRO





_1 Hitosura	HP387 MP164
3 Clotho 2 Black Fro 4 Beelzebu	

ai căștigat o luptă mat dificilă, înseamnă că al fost, întradevăr, meseriaș, iar dacă al pierdut-o pentru a treia noară la rând, aigur al făcut ceva greșit sau al ignorat îndicilie care ți-ar fi putut aduce o victorie relativ ușoară. Norocul pur nu prea întră în calcul. Mai există și căteva excepții, dar știți ce se spune despre ele...

Despre poveste n-am prea multe de spus, căci, cum am pomenit și mai sus, cred că e acolo să-ți ofere un cadru pentru demonstrațiile de măiestrie marțială ale haitei tale de diavoli impleiițați. Totuși, cum mi se



pare că se întâmplă și în alte rep suri nippone, unidivid ceva mai nichtătiv, cu o mică pasiune pentru ocu, j cu mai multă glagorie decăt mine, ar putea descoperi ceva mal multă substanță despicard firul epic în patru. În plus, pocul are vero şase finalur furuli puteți objine explorând un tabilmi inensi complet orpional), deci persupun ci merită să acordați puțină arentie si acetrul aspect...

În foarte puține cuvir

te, protagonistul este un li cean norocos care, spre deosebire de populația planetei (sau doar a Tokyo-ulul, nu mai țin minte exact), a reușit să supreavietulască Conceptiei, un eveniment eminanțe apocaliptic. Pentru a-l mări speranța de viață în Lumea Nouă (Vortex World) creată în urma Concepției si Infestată cu demoni de toate orientările și toate alitățile, un cuplu misterios (o bătrână în negru 🤅 însuși Lucifer) ii face cunoștință cu un parazit (Matagama, o să descoperiți și alții pe parcursul jocului, principala lor funcție este să vă ofere diverse skill-uri) care il metamorfozează într-o fiintă cu trup de demon și Inimă de om (Demi-fiend). Si de-aici începe distractia. Ce voiam să mai zic este că Noctume mustește de atmo sferă. O atmosferă sumbră, depresivă, de apocalipsă tâi zie, de toamnă, augmentată de o coloană sonoră de ex-



Dracu' m-a pus

ceptie pe care o am si acum în playlist...

Fiind urmașul unor dungeon crawlere foarte apriciate pentru SNES (SMT I și II, traduse de fani, le găsiți li o căutare simplă pe google), principalele atracții ale lui Nocturne sunt explorarea și, normal, luptele. Cum veși



bubul demoni aproximativ 90% din timpul de joc, o să vorbesc putin mai mult despre aspectul martial Sistemul de luptă este oarecum simplu, usor de înteles slàbiciunilor inamicului. Si cum aveți la dispoziție o menajerie de peste o sută de demoni, dintre care majoritatea pot fi recrutati in party (sau creati prin fuziune, vezi articolul despre Strange Journey), aveți de făcut ceva muncă de cercetare. Echipei tale (protagonistul plus trei demoni) ii sunt alocate un număr de "ture" (press membru al party-ului costă un press turn, dar, dacă reușești să lovești un Inamic cu un atac la care acesta este sensibil, îți primești "acțiunea" înapoi. Dacă, în schimb, ai obinion si inamicul este imun la tinul tău de atac, vei pierde între unul și un număr de press-turns. Regula este valabilă și în cazul atacurilor inamice și ați boss fără slăbiciuni, unde singura șansă este să-l faceți să-și piardă turele lovindu-vă cu atacuri la care sunteți imuni, in timp ce voi il tocati încet, dar sigur. De aseme nea, foarte utile sunt buff-urile si debuff-urile. La incepit nu le-am prea folosit, dar ceva mai încolo au deve nit indispensabile. În alte cuvințe, va trebui să folosiți tot arsenalul ocult pe care vi-l pune jocul la dispoziție Si este un arsenal impresionant, zic eu, ceea ce ii oferă lui Nocturne o dimensiune strategică și tactică mult

mai pronuntată decât în multe RPG-uri din tagma sa Repet, Nocturne este un joc dificil in care ți-o poți



lua ușor de tot pe coajă de la un random encounter dacă nu ești atent, ceea ce face grinding-ul o acțiune nu tocmai lipsită de suspans. Nu e deloc plăcut ca. după vreo două ore de încăierări cu băstinasii, să mori

ca prostul la trei pasi de

savepoint (presupunand că nu îl jucați pe emula tor, unde puteți abuza de functia de save state rporată în softw Ce vă trebuie, pe lângă portia clasică de grinding (căci la un moment dat va trebui să vă ocupați și cu asa ceva), este un plai principal, vreo două sa trei de rezervă și de urgență, provizii și un pluton de belzebuti alesi pe språnceană, astfel încât să acopere o nă căt mai largă de rezis

și atacuri elementale. Bineînțeles, n-o să fiți niclodată pregătiți pentru absolut tot ce vă aruncă Nocturne în cărcă, iar proviziile și loot-ul nu sunt chiar din abundentă (ceea ce îi oferă iorepetiția e mama înțelepciunii, iar dacă ați studiat cu atenție obicelurile diavolului care tocmai a șterș pe jöš cu voi în cel mai umilitor mod (încă mai tremur de a doua oară ar trebui să-l doborăți în timp record dacă nu îi săriți din nou la gât înarmați cu o praștie și un suflător de cornete. Din câte am observat eu în aproxisibil la prima vedere poate fi dat jos în mai putin de cinci minute cu o tactică și cu o echipă adecvate. Sub toti, deci voi generaliza putin)

> par mai degrabă niste puzzle-uri, unele dintre ele cu soluții

Fiindcă mi-am depășit cu mult Noctume cu sapte guri de câte sapte ori în cea de-a saptea zi. Dacă aveti un PS2 care strănge praf și vă împiedicati de SMT: Nocturne printr-un mali

P.S: Nu sacrificați și nu concediați zâna care vi se alătură la inceput. Nu e un detaliu crucial pentru plot. dar veti avea o surpriză plăcută mai spre final dacă o păstrati. ► cioLAN









Program: football

Dacă în viata reală m-am ferit de fotbal ca de ciumă (exceptând meciurile nationalei, desigur, și asta doar după ce am avut în mod oficial voie să-mi responsate, uestgan, y a sat usa supe a en avant mod orizate vote sa m exprim entuziasmut cu bere, steaguri și lozinci nationalist-fotbalistice, nu neapărat în această ordine), în mediul virtual am prins mai mult curaj și am inceput să practic sportul rege încă de la o vârstă fragedă. Când condițiile meteorologice le erau potrivnice vecinilor mei mai sportivi, care preferau realitatea, prafut de pe terenut de fotbal, barele ruginite și mingea "cu 35", ne adunam la mine în casă și organizam campionate de Match Day cât era ziultoa de lungă. Invariabil, majoritatea evenimentelor virtuale fotbalistice din incintă se sfârșeau cu un scandal monstru când vreunul mai ofticat (am făcut-o și eu de vreo câteva ori) atingea, ca din greșeală, sensibilul buton de reset al HC-ului, dar, în general, ne distram copios, ceea ce mi-a întărit convingerea că oun, da , ill geria d, l'e dus am copios ce es de minantait consignée as sportul, ca majoritatea activitàtilor ce implicà efort, merità practicat doar pe calculator, din varful degetelor. Fiind un tânăr jucător ambitios, probabil în timp aș fi căpătat dexteritatea necesară pentru a prinde acum vreun loc intr-o echipă minunată de FIFA XX, dar, într-o fabidică zi de marți (de fapt, mai mult fatidică și mai puțin marti), un vecin posesor de HC m-a chémat la el să-mi arate un joc de fotbal în caré "nu trebue să joci fotbal". Finică pe atunci eram destul de preocupat de minimizarea eforbului (da, am evoluat cumva contra Industriei), am acceptat invitația și, astfel, am făcut cunoștință cu fantastica lume a management-ului multúmită lui Football Manager (un joc cu un an mai tome a management-dut multumica du roccost rieniage; cui joc cul un an mai tânăr decât mine) și vecinului care-a ștut cum să pună problema. Pentru că dacă îmi spunea că o să-mi petrec majoritatea timpului hotbându-mă la liste cu fotbalisti, echipe englezești și sume de șase cifre în line sterline, probabil t-aș fi rijurat cu sete și mi-aș fi continuat cariera de fotbalist virtual.

D BRERF - CONT repeats, CI

P	= picked	to	play	, 15 =	injure	4
_	NAME NO		SKILL		GY VALUE	=
D	P.Parkes	1	3	16	£15000	P
9	D.Watson	2	3	13	£15000	Р
91	P.Neal	3	5	14	£25000	Р
	A.Martin	4	115	16	£5000	Р
	K.Sansom	5	1	?_	£5000	Р
	R.Osman	7.	5	12	£25000	Р
	G.Rix	11	3	13	£15000	Р
	B.Talbot	15	3	8	£15000	
	S.McCall	16	4	8	£20000	Р
	C.Regis	17	2	9_	£10000	Р
	T.Mortey	19	Š	10	£10000	Р
	K.Keegan	23	3 - 2 2	16	£5000	Р

Type Player No. to add to team OR type 99 to continue

(h=copy)

Football Manager este creatia lui Nevin Toms, un programator englez care, in premierà pe Industrie, a devènit, cred, primul, programator-/brand din bransa creatorilor de jocuri. Cum? Simplu, posa lui a apàrut pe coperta jocului, ceea ce a ajutat fantastic de mult vânzările. Ca fapt divers, jocul a fost programati in BRSIO, un limbaj de programare privit de sus de majoritatea producătorilor care, pe atunci, preferau să-și, scrie" jocurile în cod mașină. Ri mai existat și un zvon răutăcios și cel mai probabli. neadevarat, conform cărula Toms ar fi apărut într-o revistă pentru adulți, dar ăsta e prețul celebrității. Tnapoi la joc.

Football. Manager era un joc foarte simplu, scheletic as spune. Probabli nu t-as recomada nimărul acum, nici măcar pentru factorul nostalgie. Optumile erau limitate (vinde și cumpără jucători, imprumută și plătește imprumuturi, selecticaară jucători pentru echipă înainte de ficcare meci și cam atât), tactică loc, jucătorii erau descriși de două atribute, skill, și energy, însă în acel moment un asemenea joc te putea face usor să pierai nopti bune, mai ales dacă n-avea o casetă goală pe care să poți salua jocul când ti se făcea somn. Pentru a adduga tensiune (și ce tensiune, mute unghi nevinovate au rost roase în fața unui acran cu vreo trei jucători micuți și negri care-si passu nonșalant mingea unul attula), momentele importante dintr-un meci purtat de echipa ta (adică golurile și rateurile) erau prezentate în mod grafic. Deși un joc simplu, chiar primitivi no comparatie cu managerele din ziua de azi (unde prin "primitivi" intelego organismul unicelular din care-a evoluat complexul furnizor de fleică la grătar). Football Manager a savut un succes imers (vănzările combinate au depărit 300 000 de unități) și, cel mai important, a reusți să dea naștere unui nou gen, cel al managerului sportiv. Rașadar, când vă pierdeții într-un Football. Manager 2020, nu uitați că totul a început cu un programator bărbos și trei omuleți cu o minge pătrată albastră.

O OK, 0:1

Candy Crush and Co.

Noul Rege al Cărții Fețe-Fețe

Probabil mulți dintre voi vor considera că această pagină este o reclamă mascată. Nu-mi pasă. King, producătorul locurilor fenomen Candy Crush. Pet Rescue. Farm Heroes și încă, a devenit acum două luni cel mai jucat dezvoltator de pe Facebook. Cei de la Zynga, cu ale lor FarmVille, CitvVille, Mafia Wars si Texas HoldEm, au fost detronați. Un fapt ce inițial, pentru noi ăștia mai îndârjiții, nu pare demn de subliniat. Când te uiti peste numere însă... peste 150 de milioane de oameni, doar de 7 ori mai mulți decăt populația României, se joacă lunar Regește. Un 150M care ar fi trebuit de unul singur să împingă un titlu mare pe prima pagină a revistei, asta dacă Level ar fi un tabloid gameristic. Un număr care, am aflat și eu de curănd, ar trebui să ne și bucure. Chiar dacă jocurile celor de la King arată ca niste clone împopotonate ale unor monstri casual clasici - Bejeweled (match three), Peggle (pachinko), Bust-a-Move etc. -, gameplay-ul majorității lor devine rapid unul căt se poate de hardcore. Am dorit să construiesc această pagină imediat ce am aflat știrea, lipsa de timp și ura mea față de aproape tot ce înseamnă Facebook m-au ținut însă în loc. Inițierea miam autoadministrat-o în timp ce așteptam după câteva domnişoare să-și termine machiajul. Am înhățat un

destept telefon din apropiere, eu nici acum nu simt nevola unula, si, ca de obicei, am început să caut dună jocuri. Cum tot eram pomit, am spus că un început de diabet nu o să mă omoare, asa că pentru prima oară am încercat cel mai jucat titlu Facebook la ora actuală. Îmi place să respect munca altora, așa că am decis să nu continui de unde ajunsese proprietara, ci să încerc să fac 3 steluțe, maximum posibil, la unul din nivelurile mai mici. Spre surprinderea mea, deși eram în primele 20 de niveluri, nu a fost chiar ușor. A trebuit să rotesc bomboane pentru a le cupla câte 3, sau mai multe, mai bine de 20 de minute pentru a ajunge la rezultatul dorit. Curios în fața aceștei dificultăți sporițe, am cerut voie: te deraniează dacă încerc nivelul la care ai ajuns?", Măcar să mă treci, sunt blocată de două săptămâni!" Undeva în jurul nivelului 200 a trebuit să rezist în fața unei ciocolate care se comporta ca o molimă și-mi acoperea bomboanele, dar să și eliberez altele de după gratii. Am eșuat lamentabil de cinci ori la rând, misiunea îmi cerea să îndepărtez tot ieleul de pe planşă, după care jocul mi-a spus că am rămas fără vieți și m-a întrebat dacă vreau să cumpăr altele Ca un copil·care a stricat ceva si nu l-a văzut nimeni, am pus telefonul înapoi de unde l-am

luat şi m-am făcut nevăzut. Intrigat de





luat iocul. Am aflat astfel că dracu, pay to play-ul adică, nu e asa negru. Poti juca linistit fără să plătesti nimic. Dacă ti se termină vietile, poti cere altele prietenilor care joacă același joc, în cazul CC, cel mai probabil majoritatea dintre ei. Lucru care are farmecul lui, pentru că dezvoltă o socializare de genul: "Mişcă-tel Need drog! Dă-mi vieți!" sau: "Unde ai

ajuns?" "Esti praf!" Pentru mine însă aceste conversatii devin rapid obositoare, așa că a doua zi m-am rezolvat singur creand alte două conturi, ascunse" de Facebook de ne care mi-am trimis căte vieți voiam. Am auzit că poți să și păcălești sistemul - jocul îți dă o viată înapoi la fiecare 30 de minute manipulánd ceasul PC-ului, dar, ori nu n-am priceput, ori au închis această bresă. De fapt, singurul mare minus al iocurilor celor de la King - toate sunt făcute pe același calapod, doar gameplay-ul diferăeste că încearcă să-ti vândă, deraniant de invaziv de cele mai multe ori, tot felul de

power-up-uri, vieţi sau mai ştiu eu ce bonusuri. Grafica și sunetul sunt impresionante, iar gameplay-ul satisfăcător generează dependență. Soția s-a uitat pentruo perioadă la mine, după care m-a dat la o parte, supărată că nu joc cu cap. E ceva cu doamnele și jocurile de acest tip. Sau poate au pur si simplu mai multă experientă în a aranja lycruri. Acum le jucăm împreună de fiecare dată cand nu avem altceva mai bun de făcut. > ncv facebook.com/Kingcom

În ediția septembrie 2013 veți putea citi:



CHIP DVD + CARTE

DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOTIONAL

Roccat Kone XTD

Maus? Mai degrabă felină.

rimui meu contact cu produsele firmei germane Roccat a avut loc atunci cind am primit la test pere chea de căsti Kave 5.1. Rezultatul a fost un articol măr cel, plin de entuziasm - căstiie de la Roccat mi-au plăc foarte mult, fiind primui produs de acest fei care mi-a de monstrat că soluția audio 5.1 în căști, cu difuzoare reale multiple, este nu doar viabilă, dar chiar spectaculoasă sub aspectul pozitionării tridimensionale a sunetului din jocurl și filme. Kave 5.1 mi-a arătat că firma Roccat este una din cele care chlar posedă o tehnologie avansată, si nu doar se laudă că o au. Așa se face că, deși am privit chioris pretul la care este vindut modelul de maus Kone XTD, mi-am spus că, dacă este făcut de Roccat, s-ar putea să fie pe bune", adică nu doar o umflare neiustificată pe bază de nume de firmă

Mare si catifelat

Ca formă și dimensiuni, Kone XTD este perfect pentru cei cu miini mari sau medii. Este un maus mare, dan designui face ca această particularitate a sa să crească semnificativ atit confortul în utilizare, cit și precizia miscărilor. La aceasta contribuie și suprafata acestui maus, realizată dintr-un plastic aparte, catifelat, pe care mina mea nu a transpirat deloc, fapt pentru care priza mea pe maus a fost fermă în permanentă, cu o senzație plăcută, relaxanță

În ce privește butoanele, Kone XTD este superlativ Asezarea lor este impecabilă pentru accesul natural al usului, cele care sint apăsate de degetul mare. Acestea sint cele a căror amplasare este cea mai dificilă sub aspectul ergonomiei, foarte puţini mauşi m-au mulţumit pînă acum, deoarece folosirea celor două butoane latera le era nefirească, presupunea efort și atenție suplimenta re. Aici Kone primeste citeva puncte în plus de la mine

Rotita mausului oferă atît clic central cit și clicuri laterale. Și aici sînt ultumit de alti mausi pentru că nu fac față probei apăsării

one XTD este dotat cu o unitate Laser.Prō-Aim R3, ce erá un maxim de 8200 DPJ, cu un senzor de 10,8 egapixéli: Tot in partéa inferioará a mausului se aflá bacul locașului destinat greutâților suplimentare.

ie fără a declanșa prea ușor și apăsarea centrală, ori sînt prea tensionati pe resorturile laterale ale privintă, dar nitel inversat, în sensul că este un pic prea usor să declanșezi clicurile laterale ale rotiței, la apăsarea celui central. După o zi de folosire, însă, degetul arătăto mi s-a "calibrat" de la sine, astfel încît acum apăs ciicul ntral al rotiței fără a mai declanșa și pe cele îateraie. E teia, nefiind necesar un efort prea mare, dar nici prea mic - ci exact cit trebuie

Ca, simtire", butoanele de pe Kone XTD sint optime iar asta nu doar pentru că sint acoperite de acelasi plastic "catifelat", dar si pentru clicul plăcut, corespunzător tărilor și necesităților mele atît în ce privește sune tul, cit și rezistența opusă la apăsare. Nice touch, Roccati

Înmultirea butoanelor

Numărui butoanelor... pare cam mic, nu-i așa? Cel putin dacă privesti la Roccat Kone XTD din perspectiva prețulul - pipărat - al acestul periferic. Vreau să spun, sînt Logitech-uri de serie G, mai ieftine, care au mult mai multe butoane... Hm, ce să zic, depinde ce joci, eu, personal, nu

sint adeptul muitor butoane pe maus prefer så folosesc tastatura in acest scop. Am, de la maus, pretentia să te, dar bine așezate, foarte acce sibile, comod de utilizat cu rapiditate, pe care să le folosesc în speci al la funcții secundare repetitive - cum ar fi selectia maniei sau a folosit, precum o poțiune de sănă Din această perspectivă, pe lin

gă clicurile clasice (stinga/dreapta). Kone XTD mi-a oferit sase butoane su ne din stînga, cele trei clicuri ale rotitei ıă iateraie și unul central), precum și primul buton de fingă rotită, cel marcat cu ..+". Celeialte

ul din cele două butoane laterale din stinga poate atribui funcției EASY-SHIFT.

mase - "-" și celăialt aflat în fața rotiței – pot fi accesate, dar nu suficient de rapid si comod cit să le lau siderare într-un joc a cărui acțiune se desfășoară în timp real și necesită precizie și viteză în reactii. Aceste două butoane sînt utilizabile în strategii re, spre exemplu, sau în diverse alte programe, in lusiv în controlul sistemului de operare si/sau al mausu:

Dar, la aceste 6 butoane ce pot fi accesate foarte re pede într-un joc, se mai adaugă sapte. Cum? Simplu: unul din cele două butoane din stinga mausului poate fi folosit ca o tastă de SHIFT. Adică, dacă il tinem apăsat și în acest timp apăsăm un alt buton, acel alt buton va trimite o altă comandă decit cea care îi este atribuită în mod normal. Roccat folosește denumirea de EASY-SHIFT pentru a referi această funcție, similară, ca principiu, cu cea de SHIFT de la tastatură. Din programul de configurare ai mausului Kone XTD disponibil pe situl Roccat se poate selecta ce functie alternativă să fie atribuită fiecă buton, dintr-o listă de funcții generice. La modul spe cific, aceeasi atribuire se poate face direct din locuri

Tot din programul de configurare a mausului, descărcat de pe www.roccat.org, se poate stabili care dintre ceie două butoane din stînga să fie cei de EASY-SHIFT. Pentru mina mea cel mai potrivit a fost cel pozitionat mai Inspre în față, pentru alții celălait poate fi mai bun pentru

Cu ajutorul acestul buton

de EASY-SHIFT am obtinut încă

> Forma părții frontale a mausi XTD este deosebită – partea destinată clicului dreapta este semnificativ încii tă, mai joasă, oferind o poziție natura



trane de acces foarte rapid dalid: cole 6 bistoane rapide per care les am enuments antenies, misse i potrondi de EAST SHET ji plas cele douà clicuri sisingui diseapta ale masso-list ji douà ce acces mail lent. Les la accestes se adospal, discut jui dissem de les corollupidomo i nostip amusului 5 motalia in sus sau in jos a motigi emassului poste beméri, di de EAST SHET, coe a ce deschide perspective șil mai lanji postibilitățilori de control cu ajitorului la Kone XTD.

Zic eu cu pentus majoritates jocurilor 13 butanes (scare se daulay judorom (2 RAY) "Selfit" + poptionim po notifici po pot fi acționate precis ji în vineal sint suficient precis și ji mice a RAY-Selfit" - (culture licinguirineși tu şEAY) "Selfit" - upridovim po miții, ârin extreme dera de ji de utilie, findi derare celen sal bare soluții de a biține comenul alternative ușor de acționat în foarte mare vinea, Mengionea că la butanul de DAY-Selfit" (selci tre ple cone XTDm laminționeasă ca un butan normali aund cind este apistat scurt, fină a în mengionat apistat, pregultră devas ală fanțe decit ce de de ASY-Selfit".

Agilitate și precizie

Ca dimensiuni, după cum spuneam, Roccat Kone fi și greu. Am greșit, însă, deoarece Kone XTD este mai degrabă ușor, cel puțin raportat la mărimea sa. Asa se face că m-am folosit de o dotare normală la un maus din această cate gorie de pret: greutățile suplimentare Kone XTD este livrat la pachet cu patru greutăți a cite 5 grame, stocate frumos într-o cutiuță de plastic dedicată. Am constatat că, pentru felul în care utilizez eu un maus, adăugarea la Kone XTD a două dîntre aceste greutăț u un total de 10 grame în plus, a adus masa acestuia exact la valoarea potrivită, în așa fel încît atit alunecarea pe mauspad, cit și inerția, să fie confortabile pentru mine, oferindu-mi optimul în ce privește ușurința și precizia

> Pentru test am folosit un mauspad Roccat Sense, care mi-a părut că are o suprafață ce favorizează viteza, alunecarea

ROCCUT*** NOME XTD DRIVER VI.18 FROMMARE VI.18 Fereastra principală mausului Kone XTD.	de configurare a
MAIN CONTROL	
	(2) Del 2017 (10)
	1600
	ALTON 2000
	0.00
	Export to the same of the same
	E200
	DOUBLE CLICK COMMISSION NO. 1
ME PROFILES AND TO	
	DK APPLY CANCEL
99	OK APPLY CANCEL
ROCCATT HONE XTD I DRIVER VI.16 I FRMANISE VI.16	A
	₹ RDCCST
KO⊓€ ^m	S RUCEST
	S ROCCAT
KONE***	S ROCCAT
KONE MB MOUSE SETTINGS	S RUCCHT
KONE MED MOUSE SETTINGS	RDCCF T
COTTO MEDIANAMI OUTTON ASSISTAMENT ETANDAND SUTTON ASSISTAMENT	EAST/ GIVEN CONTROL AGGINGMENT
OUTTON ASSIGNMENT STANDARD SUTTON ASSIGNMENT COX	SET THE MALES
CONTRACTOR ASSIGNMENT STANDARD SOUTON ASSIGNMENT STANDARD SOUTON ASSIGNMENT GG. Meru	EADY-GISET(+)" GUTTON ASSISTANCYT 13 E Sockwood
ETAMONIO BUTTON ASSIGNMENT STANDANO BUTTON ASSIGNMENT STANDANO BUTTON ASSIGNMENT CO. Marc. Universal conding. D. D. D. D. D. D. D. D. D.	EARTY-GENTLATE CATTON ASSESSMENT 12 Electronic 13 Electronic 14 Electronic 15 Vindense Mais 15 Vindense Mais 16 Vindense Mais 17 Unidense Mais 16 Vindense Mais
GUTTO ASSOCIATOR GUTTO ASSOCIATOR GENERAL CONTROL ASSOCIATOR GENERAL CONTROL GENERAL CO	EARY-GERT (A)** BUTTOM ARRESONDER* 15 B Defended 16 B Freework 17 Desired 17 Desired 17 Desired
COTTON ASSESSMENT SUTTON ASSESSMENT STANDARD BUTTON ASSESSMENT STANDARD BUTTON ASSESSMENT Universal Conference Supply Suppl	EARTH SHIPTON CATTON ARROMANDOT 10 Educated 11 Electronic Management 12 Contrade 13 Contrade 14 Protects Texts 15 Contrade 15 Protects Texts
SUITON ASSESSMENT STANDARD BUTTON ASSESSMENT STANDARD BUTTON ASSESSMENT COST OBS Universit coming (Cost) (C	Exam distripting during Assimonders 10 6 Security 10 7 Security 10 7 Security 10 10 Security
CONTINUE AND SECURITY STATES OF THE SECURITY	Extend series of the series of
EXTRACTOR ASSOCIATION TOTAL ASS	Extend district of puriod Administrator 10 6 Submond 10 16 Formation 10 Tolkade 10 Tol
ETAMORINE INIO SULTON ASSOCIATION ETAMORINO BUTTON ASSOCIATION CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO	Extend series ()** Curries Administration 10 S Deciminal 10 S Frames 10 Touthal 11 Touthal 12 Touthal 13 Touthal 14 Touthal Shall 15 Touthal 16 Touthal 17 Touthal 18 Touthal 19 Touthal 10 Touthal 10 Touthal 10 Touthal 11 Touthal 12 Touthal 13 Touthal 14 Touthal 15 Touthal 16 Touthal 17 Touthal 18 Touthal 18 Touthal 18 Touthal 19 Touthal
SUTTON ASSESSMENT STANDARD BUTTON ASSESSMENT STANDARD BUTTON ASSESSMENT STANDARD BUTTON ASSESSMENT Move Assess	EARTH SIFT OF CUTTORS ARROMANDOT 10 E Bookwood 14 E Frances 15 Contact 15 Contact 16 Forecome Track 16 Forecome Track 17 Produce Track 18 Produce Track 19 Produce Track 18 Produce Tr
BUTTON ASSIGNMENT BUANDAND BUTTON ASSIGNMENT BUANDAND BUTTON ASSIGNMENT CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO	Exam distription durinos Assimisación Se de Promosi Se de Promos
CONTRACTOR ASSOCIATION OF THE PROPERTY OF THE	Example (1971) "INTITION ARROMANDOT" 10 © Browned 11 E Frammel 12 Victions Natur 13 Clinited 13 Protects Private 15 Protects Private 15 Protects Private 15 Private 16 Protects Private 16 Private 17 Victions Viction (b) 18 Victions Viction (b) 19 Victions Viction (b) 10 Private (b) 10 Pr
NUTTINE ME NUTTIN ASSIGNMENT STANDARD BUTTON ASSIGNMENT Universit screening Comp. Mind (Flow 20) Survey-time 600 flow Survey-t	Exemplication of multiple administration of the particular administration of the control of the
NUTTINE ME NUTTIN ASSIGNMENT ETAMONIO BUTTON ASSIGNMENT CONTROL OF THE PROPERTY OF THE PROP	Example (1971) "INTITION ARROMANDOT" 10 © Browned 11 E Frammel 12 Victions Natur 13 Clinited 13 Protects Private 15 Protects Private 15 Protects Private 15 Private 16 Protects Private 16 Private 17 Victions Viction (b) 18 Victions Viction (b) 19 Victions Viction (b) 10 Private (b) 10 Pr
NUTTIN ASSOCIATION ENTANTO ASSOCIATION ETAMONICO BUSTOM ASSOCIATION ETAMONICO BUSTOM ASSOCIATION Université comming Comp. District (Allen 2015) Comp. Distr	Exemplication of multiple administration of the particular administration of the control of the
NUTTON RESIDENCE BUTTON RESIDENCE GUA GUA GUA GUA GUA GUA GUA GU	Exemplication of multiple administration of the particular administration of the control of the
NUTTON RESIDENCE BUTTON RESIDENCE GUA GUA GUA GUA GUA GUA GUA GU	Exemplication of multiple administration of the particular administration of the control of the
ELANCIARO BUTTON ASSESSMENTS BYANGIARO BUTTON ASSESSMENTS 1 Gard 1	Exercise (1) - Control Assessment 10 Education 11 Education 12 Control 13 French (1) 14 French (1) 15 French (1) 15 French (1) 16 French (1) 17 French (1) 18 French (1) 18 French (1) 19 French (1) 19 French (1) 10 French (1) 10 French (1) 11 French (1) 12 French (1) 13 French (1) 14 French (1) 15 French (1) 16 French (1) 17 French (1) 17 French (1) 18 French (1) 19 French (1) 19 French (1) 10 French (1) 10 French (1) 11 French (1) 11 French (1) 12 French (1) 13 French (1) 14 French (1) 15 French (1) 16 French (1) 17 French (1) 17 French (1) 18 French (1) 18 French (1) 19 French (1) 19 French (1) 10 French (1) 11 French (1) 11 French (1) 12 French (1) 13 French (1) 14 French (1) 15 French (1) 16 French (1) 17 French (1) 17 French (1) 18 French (1) 18 French (1) 19 French (1) 19 French (1) 19 French (1) 10 Fre

imasualul findi Gastre uposal, continua, fluida, în casul ficane TIL) a sceasa a contribul; și telindul în care sint făcutre suportișele de alunecare ale acestul maus. O ăima guit nemulțiumire ași avea aid. La acest preși, și fi viru să am în paches și citivea schimbur de satel de "alunecătora" de stefon, cu care să le pos schimba pe cele orișimale în situații în crea e usucasă. Mar o puit ca fortionul este un material rezistere la ficijiume pe suportișe neabare, duc, dup a obaştimină de folosire, se udi mini urme pe suprifeițe de alunecea ele masualul. Nu ced acesta carta fai ni materia in rezistere ce în masualul, du ced a coesta carta fai ni materia in rezistere la ficijiume și de subre ce de natură să te fact să te gindești în perspectibi.

Lumină și culoare

La capitolul design, dar de data asta numai cu o valoare estetică, aș pune și LED-urile, în număr de patru, fiecare de culoare variabilă, care iluminează două benzi latreals de plantic fotocondutor. Co i sjatoud programulus de configurare e poste fi descicate de pe sidu producturallui e poste a flege schema de calori a LED-uritor gife. Allo care acesta e univato comunit çi a lumentalera lumini ila timp. Tori legat de aceste LED-uri am aflat din documentaja de procentare a fono XTD di acesta face punta dime o calo de produce care beneficiació de o noua tetrahogie exclusivá a Roccat, numbla Roccat Tala. PC, cure facilitarea lumini de mondificarea dimunita gio contentualia aculori şi tetratalişti lumini emise de acest maus. Cerus tetrahogie acultar al acultar que ac

oferå suport pentru Roccat Talk PK, lumina emikå de mouse se poste schimba att in funcje de mediul in care te affi, cit pli na poste cu evenimente ela cliora subete etgli in timpul actjunit. Astfel, dock it affi intra- pjungli, massul poste emito burinal vared-maronio intra u deper as de soare aceeaj lumină a LED unior va deveni portocalie, in afficurile oceanului albastra şamd. Apoi, cind egit font şi sîndiracte ja julipraje ku ni vice rictir, massul poste font şi sîndiracte în julipraje ku ni vice rictir, massul poste te lumina roșiatic, sau albastru dacă e vorba de mana. Dacă ești otrăvit, lumina LED-urilor de pe Kone XTD poa te pulsa într-un verde țipător.

Să nu ne entuziasmăm prea tare, însă, în ce priveste aceste efecte de lumină și culoare - în primul rind pentru că este necesar ca tehnologia Roccat Talk FX să fie adop tată de suficienți producători de jocuri încît să devină semnificativă ca dotare. Apoi, sincer, efectul de lumină al LED-urilor de pe maus este insuficient de puternic, asta ca să nu mai spun și că vederea periferică diminuează și mai mult ceea ce poate fi observat in timpul incului, cind privesti concentrat la ecran. Această tehnologie este efi cace, în opinia mea, mai degrabă în implementarea el pe o tastatură, ceea ce Roccat au și făcut, deja, cu Isku FX, și se pare că sint_pe teavă" și alte produse cu suport pentru Talk FX. Rămîne de văzut dacă și dezvoltatorii de jocuri o vor adopta – ceea ce eu mă îndoiesc că se va întîmpla daçă ea nu va fi îmbrătisată și de alti producători de hai dware, lar în privința asta am serioase rezerve, cred că este foarte scăzută probabilitatea ca acest Talk FX să se concretizeze sub forma unul API unitar, a cărui generalizare să-l propulseze ca filnd un "must have" pentru produsele altor nume mari din industria perifericelor pentru computere

Configurare

O parte fearte importants a mausult finence XTD executive and occupied and quarter care poste fi descilare de per situl Roccat. Acess stof premite exploateres completà a possibilitàtico ofiente de maus. Astel, «e por encipitate finence de vivere questibilitàtico de prosent pertora vericiala y citoconata. di car a narum pentru i fodo en la sistema del oportune de consumento de propositione per serio in sistema del consumento de consumento del prosenta del productora del consumento del prosenta del productora del consumento del prorespira la sconfiguración del productora del productora per la configuración del productor del productora del defect prima palamento una botton de per mais su sue positi MACCO ADMINISTRATION OF THE PROPERTY OF THE PR

Formă, lumină și culoare – Roccat Kone XTD

atribul ciclarea prin ele unui buton. Pentru fiecare din cele 5 configurații se poate selecta, exe-ui jocului la pomirea cărula dorim să se activece configurația respectivă – cese ce înseamnă că putem avea un profil de maus pentru modul de lucru sis-

tem (in Windows/Linux/whatever) şi patru pentru jocuri. Interesant este că programul de lisor de pe Kone YTD in Ancige de naguelajs mauspokuluja poza en Unitarija, Nimebul dedocita si disceri in sabud Advanced Commed si, in sectiuma Tavadong Control Usas, a pomet YOU pe ON si si apiasipi Re-Calibrata. Senzonal va anatiza suprafisja massapadului, dispià care se va anatiza suprafisja pasi lei citi comporteristrial sala si fie adoptata accettas. Recultarul Primm, massaudi mengra forter biene pi antine de accessid operaturia, dispi dipul fiera di propriati di sustina si prosi di chiesti fiera intervante si distinali risustinarity. Profis de chestiepatibologica. — un stru, dar parca e mai bine dupăt calibrare.

configurare oferà posibilitatea de a calibra senzorul

Roccat Sense, mauspadul care a fost un foarte bun suport pentru testarea Kone XTD.

TRACKING CONTROL UNIT - CALIBRATION



TCU calibration in progress
Please wait and don't move your mouse

TCU calibration finished. Please press the "CONTINUE" button to go

CONTINUE

CANCEL Calibrarea senzorului laser de pe Kone XTD, prin analiza suprafeței mauspadului.

SELISE

funcție aparte a Roccat

ține de configurarea în ex

spor că se pot atirbul butoanelor de pe Kone XTD mucouri de comend de la stattură. Acestea pot fi efectir ivezgistrace în succeiule, find memorate de musă. Partea cu adevisat înteresantă este că ceistă un editor de mucouri care permite scierca acestoa pe indefeie, atti în succesiune, dar și prin timpul exact al comerzilor - atti în succesiune, dar și prin timpul exact al comerzilor - atti în succesiune, dar și prin timpul exact al comerzilor - atti în succesiune, dar și prin timpul exact al comerzilor - atti în succesiune, dar și prin timpul exact al comerzilor - atti în succesiune, dar și din timpul exact al comerzilor, area mu comerzilor și care se constitute de care și care se
Tot la capitolul facilități aparte, există una care mi-a atras atenția, numită EASY-AIM. Cu aceasta se poate atribul unui buton o valoare presetată a DPI-ului. Astfel,



poate fi setată să fie încărcată la p vicăruia dintre 3 programe atribu nterior respectivel configurații.

cRPG_vechi

Games/Fallout 2Vallout2.exe

deck ej til a zoom sas innjeng mode cu o min, pod pjaska serb binder 6 EVT-AM prettu a neva pe drutna apskaln o alkt valores p Phi-la mizand deckt cas selecta-18 in model normå de jor/printer specific profillular krære i kontra p erusa. In Pret apretut Pout normå cu henti in trubale så fie mal i mir, assfel incit, så at o prektilar cracula å mirjakal – alled exact, som som er selecta prette prette program er sprud mer er profitter selecta serve sprud mer er florette untal kratter. I av sest printer sel florette untal kratter, så er sest prette mal important dect pretection tinulu.

Finanțe și performanțe

Nu por incheia articolul de fejă făzi a strino, pi als urmă, chestainea a strino, pi als urmă, chestainea prețului mausului Roccat Rone XTD. Since, prima urm centidirăt ficial aud despreu na senenea pret un maus este â-mi însajoner că neceta are ji de mil de bu soune, șastu de tratu, levitație și conestume neuconălul Mân Ogu, lăsind gluma deoparnet, trebule puc ci prima men reacție la vederea mausului Mone XTD a fora ceva de perului, cum, săste e tri yil a baştu mobil petrul prepreze sudorii de per funte unde este? Bun, nu am listet gluma la o particul studium la lost studium la posta distribution la sultat gluma la o praticul studium la posta film studium la studium la sultat gluma la o particul studium la posta film studium la sultat gluma la o particul studium la posta film studium la sultat gluma la o particul studium la posta film studium la sultat gluma la posta film sultat gluma la posta film sultat gluma la posta film studium la sultat gluma la posta film sul

Date, duple cities at the destillater, placeres man a inport as de incadere in a total all prament, in primal froit, mismost estema da un mass ou buttone en inmentose estem ani fromono il no percet del desource este fortre diffici à le fict pe toate upor accessible, dur și a le amplateral pe superificip mausulul fait à a efecte a gonzemit. În loc să al multe buttone per care să le accesei cu efort; indicini-și n-efrirec desprese și si aclisticului și lock-lei leitur milifiii, este min tai bile să a jurpine, dir bile separate perturu comoditate și rapiditate în septome. Eur foliopie.

ROCCAT

semnificativ numărul butoanelor puse la dispoziție de Kone XTD, însă fără a sacrifica nici un pic din comoditatea şi rapiditatea de care vorbeam. Soluția giásită de Roccat, adică EASY-SHIFT, este aplicată impecabil pe acest maus.

Sin up printin, Insi, Kone XT unmai cape un oblect, cape un proferich hardware. In accessi massuri, Kone XTD este reprezentat și de componenta sa software, adică de programul de configurare cu pistorul circiai mususus poate ne fospotat la adevinde sa capicatite. Acest program este simplu şi bine gineti, ustife incit sa cospore intultir unmercusale fanciți și ficiliați puse la disposiție de Kone XTD. Dat finii dapati ci mausul în sine este dostat un un procesor ARIA, susprinativo de puternic, destinat a controla funcționarea acestus, programul de configurare increază în mare paste cu acestu, profini dumai o simpli storifaça un divenere musului. De alci vine şi viteza cu care Kone XTD şi încarcă oricare di cei cei configurati izosta la cei cei configurati izosta la cei cei configurati izosta la

dispoziție de un profi

practic, asta nu

se face

spre exemplu, shaaja in care al o configuable pentru exemnul strategic dinir-un joc din
seria Total May și o alta pentru
ecranul actic, cu comend
specifice comendi trupeio in
focul lupetă. Suu configuație
specifică foculul la distanță într-un shoore, și o alta caracteristică luptă de apropiere, ba-

o anume configurație poate fi

atribultă unul buton, viteza cu

configuratiilor, din mers", chlar

care aceasta este incărcată

în tîmpul jocului. Cum ar fi

permite schlmbarea

chiar a celei corp la corp, în care întră în joc chlar macrourile.

Tot la capitolui vitezei datorate unității centrale de calcul a mausului Kone XTD as pune și latența extrem de redusă a acestula, cifrată simplu la o milisecundă, mulțumită tactulul cessului care reglezază comunicația dintre calculator și maus, realizată prin conedunea USB, ce are o frecvență de 1000 Hz (adică de o mie de bătăli par cenurăl).

Producătorul sustine faptul că a folosit în constructia mausului Kone XTD numai materiale si com nte foarte durabile, acestea incluzind rotita și microcontactele. Se pare, conform Roccat, că un Kone XTD ar trebul să ne tină lejer citiva ani. Asta, dacă este conform realității, ar mai adăuga un argument în favoarea acestui model de maus, ce ar justifica încă o dată pretul la care poate fi achiziționat. Nu pot verifica aceste ații în scurtul interval de timp în care am, în gene ntă/periferic hardware dan senzatia pe care mi-au lăsat-o Roccat-urile este una de soliditate și trăinicie. Ceea ce am putut verifica, însă, sînț ergonomia și calitățile funcționale ale mausului Roccat Kone XTD, care mi-au părut superlative, amplasindu-l pe acesta între cele mai reușite produse de gen, adresate ju maus bine proiectat, precum Kone XTD, Iţi protejează

tendoanele şi încheieturile miinii de posibile probieme de sănătate, poate că este bine să îl priveşti cu seriozitate. ► Marius Glupea



Roccat ISKU FX

Control și precizie la adăpostul întunericului

OFERTANT Partement Roccet PRET

In cooling arcitant domentu— behin, artistic, gittelfic, etc.— par sultin cooline neispostnes proportine, cere adoc schimblarl permanente in structuru manticei nikute de ceptus ferigieri prometi numeri garant-changing eventi. Noi le paramen' tummuri radiceliri forcat umenza valoriei estragmeri Invosiție fait dompromisi, îndiferent una ma prisi hucuriti compraise germane atrendiemat cu totul industria perifericelor destinate gaming-ului, strihibarli dei mere spedile pocului. Ne sest prima card cinhi lavo consist cu producele forcot, duri trastaturi latar. Par aruști si mi lampsenance dincodo dei miniele linu-chatei in diffiniția cuniertului ribilectivitare. De ce? Morbiele lini naturul dei calitarea comunicții, designi şi lonoșile - vintrij pe care vol incera să le demonstree în chedelir su remanie.

maco și funțiile multimedu dei partea superioal. Cu tana aceste, gentra testuarii este deri multi fuși ce se descreal vilitării unor constate normale, mo-me croice. Chiar și sp., botanele au o cursă precisă, grație unor arcur inglic. Mai mult, în spanie lecărei loste se alli posiționate lechii multicolore, ce port fi contraci prin intermedul solvatuli focusă. Iluminatul suportă omiradă de manțe elferite, în multiple grade de internitate, eți com ali internat caltate este reprezentată de efectul finantine, Practic, fedurile goldezală intervatire a qualte, poetiu a săligue nu grad spori de comoditate vizuală in dimpul sestunilor fungi de joacă. Grupul MT-MS este destinat macro unifo, irregistrarea sectora pulsifie refisizată din zolo fosical butunil special Re- funcție extern de poactic, mai ales pentru jucătorii de MIMO-di art ITS-uri, dista suspece sur plastea rele te hostune ministranie (T. 17, 2. T.), foliotione în selecturea profilului ecronalizat. Q alli sociorii este lobiarea celor multipate reconstitat. Q alli sociorii este lobiarea celor mul utiliza ecronalizat. Q alli sociorii este lobiarea celor mul utiliza te taste într-o regiune virtuală, denumită Easy-Zone, găselnită incredibil de eficientă în combinatie cu funcția de dicată EasyShift(+). După cum probabil stiti deia. tehnologia proprietară Roccat EasyShift[+] permite du blarea rolului oricărui buton, oferind peste 50 de posibile configurații diferite doar pentru sectoarele macro și Easy Zone, căci tastele multimedia - indusiv grupul F1-F12 sunt de asemenea complet configurabile. Totuși, asul din mâneca tastaturii rămâne protocolul Roccat Talk, un sistem unic ce leagă isku FX de mouse-ul compatibil Roccat Kone, asigurand o operabilitate perfectă în tandem. Mai exact, functiile celor două periferice sunt fuzionate pentru a garanta controlul total. Asadar, tastatura iluminată Roccat isku FX facilitează dominația jucătorului asupra ti tlurilor preferate, totul de la adăpostul intunericului. Numai un gamer pur-sånge poate profita la maximum di avantajele acestei bestii nocturne, odată ce îi învînge pre



Lumină neagră



Un cablu USB 2.0 leagă Isku FX la PC. Dedesubtul tastaturii este brăzdat de canale folositoare în gestiunea firului căștilor

Logitech G230

Cîntec, joc și voie boomă.

ș fi fost enervat de faptul că un producător de periferice computeristice s-a apucat să lanseze căști audio dedicate iocului, dacă numeie acestuia nu ar fi fost Logitech și dacă istoria sa în materie de căști nu ar fi fost, deja, destul de indelungată. Dar, din fericire, Logitech este o firmă cunoscută pe partea audio pentru PC, ceea ce mi-a sporit interesul pentru modelul de căști destinate, evident, gaming-ului, pe care l-am primit la test: G230.

Căstile sint mari, dar foarte usoare. Cu toate acestea, nu sînt și comode, din două motive. Arcul metalic care trece peste cap, producind tensiunea necesară pentru a mentine căstile pe urechi, este prea putemic, ceea ce pe mine m-a deranjat - nici prea mult, nici prea putin, ci exact cit este nevoie ca să nu mă simt în largul meu cu G230 pe cap. Al doilea motiv al inconfortului meu a fost acela că suprafata pernitei aflată între arcul respectly si cap este prea mică, motiv pentru care presiunea exercitată asupra crestetului este disproportionat de mare în raport cu greutatea mică a căștilor. O pemiță mai lată, așa cum au multe alte modele de căști, ar fi evitat durerea care se insinuează treptat la suprafata de contact a capului cu suportul transversal al căștilor

Pe de altă parte, am fost multumit de felul în care se simt urechile în Logitech G230. O cască pentru jocuri nu trebuje să îti apese prea tare paviliganele urechilor și nici să favorizeze încălzirea acestora și/sau transpiratia la nivelul lor - mă rog. ORICE cască nu trebuie să facă asta. G230 sint căști circumaurale, decl pernitele lor nu "calcă" pe ureche, cl o înconjoară, apăsînd direct plelea capului, La modelul acesta spatiul rezervat pavilionului urechii este foarte mare, motiv pentru care acesta este bine aerisit, neatingIndu-se aproape deloc de căști. Mai

mult decit atit materia-

lul din care sînt

facute

pernitele

căștilor unul sin totic cu textură textilă, nu de piele ecologică/ vinilin, astfel încît nu încuraiează aparitia transpiratiei la suprafata de contact cu pielea capului. Din experientă, sînt un sustinător fervent al texturil textile si mă bucur că solutia aceasta devine tot mai răspîndită între căștile disponibile pe piață.

Tot la capitolul hardware, am fost încîntat de firul acestor căști. Să vedeți de ce. În general, căștile au firul invelit într-un plastic moale, "cauciucos", care are neplăcuta proprietate de a adera cam la orice suprafata pe care alunecă - scaun, haine, birou etc. Firul căștilor Logitech G230 este acoperit, însă, cu un material textil, fiind atit foarte flexibil, cit si extraordinar de usor, Acest aspect a îndepărtat 30% din senzațiile și situațille neplă cute specifice utilizării căștilor audio. Bravo, Logitechi

Sunetul este redat de G230 cu acuratete. Da. acuratete este cuvintul: dinamica este excelentă, per cusivitatea la fel, claritatea asijderea. Am remarcat la

G230 o entuziasmantă capacitate de a reda cîmpul stereo cu toate detaliile, inclusiv cele de profunzime față/spate. Totul capătă o spatialitate

amänuntitä cu G230, atit muzica, filmele, cît și sunetul din jocuri. În plus, G230 a redat fără cusur atit înalte, joase, cit și me

dii. Aceste căști au făcut fată cu succes tuturor

mele privind sunetul, mai putin uneia: nu au avut bun simt. Basul este pur şi simplu nesimtit, G230 sînt astfel făcute încît să accentueze frecventele joase, fără a ajunge, însă, la distorsiune, și fără a-și pierde semnificativ din claritate. Unora le place asta, dar eu consider că

exidentelo

o cască nu trebuie să decidă ea singură cit bas să-mi toarne în ureche, cu atît mai mult cu cit nu oferă nici un reglaj din care să poți controla cantitatea de frecvete ioase cu care te loveste. G230 aproape că mi-au

pläcut, dar sint mai Incomode decit multe alte modele de căsti de gaming, iar emisia lor exagerează în bași - cu succes, totusi. Calitătile lor in-

> discutabile, însă. m-au făcut să fiu de-a dreptul curios în ce priveste performantele căstilor Logitech destinate auditiei muzica-

le, și nu jocurilor. ► Marius Ghinea

Cultul Logitech

Când termenul "periferic" nu mai este suficient

OFERTANT Parteners Logicul PRET recommendat 44th

loată lumea are nevoie de prezenta unui hobby în viată. Din moment ce parcurgeti aceste pagini. presupun că împărtășim o pasiune comună: gaming-ul pe PC. Unii aleg supravietuirea, numindu-ne "The Master Race", în timp ce se închină cu o mănă pe mou se și una pe tastatură (mă întreb cum reușesc), lar alții se uită cu jind și ură către unitățile noaștre centrale, învăluite într-o aură de pure awesomeness. Asadar, să îi iertăm pe frații noștri aflați în întuneric, încercănd să le lluminăm ființa spiritual-ludică prin deschiderea Chakrei Perifericelor Logitech - cu toate că termenul .periferice" nu le face dreptate următoarelor două produse, căci aceste două bijuterii tehnice sunt adevărate extensii palpabile ale computerului, manifestări fizice ale interfetei virtuale. Cănd ai pe birou o tastatură GS10S si un mouse G700S, controlul total se află în măinile tale, ale iucătorulul. Logitech este un fabricant renumit, iar seria de produse destinate gamerilor mã surprinde piàcut de fiecare dată cănd primește în sănul ei noi membri. Asa că haideti să nu mai pierdem timp și să începem ritua... pardon, prezentarea.

G700S sau "Biciul Jucătorului Suprem"

Există o trimitere subtilă către un personaj istoric în titlui acestui paragraf. Dacă aveți o tresărire la auzul construcției "Biciul lui Dumnezeu", atunci țineți minte Chiar și în prezența cablului, mouse-ul G700S arată în continuare bine:

Logitech (2005 este, m'Anecruf wieders. Må apper oriciada s'vå disligere faprind din seszorul laser Avrago 59808, a citrii reactulgir maxima atringe urintozarea vidaser de 2200 dpt. Desigus, rofrul inclus permites stabilites unor trepte – pornind de la 200 dpil –, selectablic cui piurori unnu buton dedicat, positipara covernabili pe partes superiora Ma mitut, acelaşi soft recumosge automat jocurile instalate şi sugereaza profistulor in macoru- uriconfiguralilis portivite Recul-

rul titlu. O, şi weţi awas multe de personalizat, credeţimâl G7005 este dotat cu 13 butoane programabile, la care se adaugă un buton special, destinat trecerii rotței de scroil din modul convenţional în cei de rotire liberă. Nivelul bateriei şi treptele DPI sunt indicate cu ajutorul ledurilor laterale. Din punctul de

Logitech este o demonstrație practică a teoriei designului ergonomic. Indiferent de priza folosită sau dimensiunea palmei.

vedere ai confortului, mouse-ul

G7005 se adapteaza perfect în mâna dreaptă. Sprafața cauciucată cu un material hidrobă haziva săgură aderența necesară, lar pozționarea inteligentă a butcaneior su plimentare implecide apăsarea lor accidentală. Arcuitie utilitate granteaza petez 2000.000 de ci-curi, în timp ce piciorușele din teffon por parcurge 550m pe o suprafața terilă. Ciffele enai sus sunt impresionante pe hărtic, dar în uz e lasă cu gura câca, in special atunic cidnd un jos solicită interes func-tile cini de un. Miçafine fine sau bruște sunt irregisirea.

trate cu precizie, graţie acceleraţiei maxime de până la 30G (vit. max. ~ 4m/s).
Deji poate funcţiona fâră probleme conectat prin cabidi mini-USB, G7005 este minunat in modul wireless, graţie nano-recel-



ver-ului puternic. Acumulatorul AA inclus – un Sanyo cu o capocitate de 1900mAh – asigură 10 ore de autenomie pentru 3 ore de reincărcare continuă. Conceput cu gândul la jucătorii hardcore, inginierii şi designerii Logitech ne-au dărult un mouse de gaming fenomenal, adaptabil, cu un preţ corect, raportat la nivejuttehnologici și allitativ defit.

G700S beneficiază de o fo ergonomică, atent studia

82 LEVEL 09/2013

G510S sau,,Orga cu o mie de clape'

Putine tastaturi se pot lauda cu nivelul popularității de care se bucură Logitech GS10S. E de ajuns să urmăriți imagini cu sisteme custom high-end pentru a observa preferinta multor constructori profesionisti/ gameri hardcore fată de această tastatură. În fond, înclinația spre acest model este perfect justificabilă, dacă luăm în considerare raportul calitate-pret. Cu toate că nu foloseste switch-uri mecanice, G510S oferă un feedback tactil plăcut la apăsare și o cursă suficient de lungă pentru o precizie sporită. Mă declar multumit de dimensiunea si pozitionarea tastelor, in ciuda aparentei senzații de îngrămădeală. Totuși, Shift-ul din partea stăngă a fost scurtat anapoda, pentru a face loc grupurllor programabile G1-G6, G7-G12 sl G13-G18, ceea ce poate duce la o scădere a confortului, Într-un fel, mă bucură decizia producătorului de a poziționa toate tastele programabile intr-o singură zonă, eliminănd astfel necesitatea unui keypad suplimentar. Din punctul de vedere al aspectului, Logitech G510S

inspiră funcționalitate și stil. Săgețile si grupul WASD folosesc un

plastic colorat diferit, însă fiecare buton de ne tastatură este iluminat individual, folosind un sistem apro-

ximativ similar ce

lui întălnit pe G710+. Panoul frontal superior Include patru taste destinate selectării profilurilor macro, clasicele opțiuni multimedia, dar și un ecran LCD ce afișează feed-uri RSS, un cronometru sau

8510 Logitech G510S recunoaște cu ușurință rând un profil special per

ch G510S: softul permite

procesorului și memoriei RAM. Ecranul vine însoțit de propriile butoane (cinci la număr) și este iluminat în culoarea aleasă pentru restul tastaturil. De asemenea

GS10S include o placă de sunet cu performanțe acceptabile, astfel încăt o pereche de căsti cu microfon poate fi conectată cu uşurință. Mă surprinde lipsa unui port USB, dar restul calităților oferite substituie fără probleme orice minus al capitolului conectică. Softul Logitech Gaming unifică toate perifericele din gama G sub o singură platformă intuitivă, multumită includerii tuturor driverelor necesare si editoarelor folosite la personalizarea funcțiilor tastelor programabile sau a culorii ledurilor lluminatoare. Cu un design sobru, Impunător prin dimensiune și greutate, "Orga cu o mie de cla-

pe" este potrivită pe birourile gamerilor entuziaști, dispuși să cheltule o sumă frumușică în schimbul unel tastaturi excelente. Pax vobiscum! ➤ Aldan

Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555

și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt.

















gradul de utilizare a



































REASON7

sunet pentru jocuri (1)

O introducere la bazele designului de sunet pentru jocuri, folosind Reason, un program destinat productiei de sunet si muzică.

tiu că poate să pară ciudată publicarea unui asenea articol în revista noastră, dar există o logi cà în prezența sa aici. Creat de legendarul produtor suedez Propellerheads (dacă nu stiti de ce e legendar, căutați pe voutube/google/wikipedia după "rebirth rb-338" și veți înțelege), programul de înregistrat/creat/mixat/produs/procesat sunet si muzică numit Reason este unul dintre cele mai bune de pe piata de profil - și din afara acesteia. Apărut într-o primă versiune în 2000, Reason a ajuns la începutul acestei veri la a saptea sa iteratie, evident, cea mai complexă, mai bine dotată, mai versatilă dintre toate

Si pentru că o nouă versiune de Reason este o bună ocazie de a prospecta domeniul audio, m-am hotărît să fac acest lucru din perspectiva unui producător

de sunet si muzică pentru iocuri, folosindu-mă de "7". Astfel, pe lingă a fi o sursă de informație pentru curioși, acest articol se dorește și a fi un sprijin pentru cei care se gîndesc a se implica în componenta audio a jocurilor. la fel de importantà precum celelalte, dar căreia rareori i se acordà atentie în "presa de specialitate" - cea care la noi a rămas, din păcate, reprezentată doar de Level. So, pentru a vă da ideea și a vă băga la idei, I give you: Reason 7!!!

Înregistrare, sinteză, procesare

Reason este un program gindit ca o solutie completă pentru productia de sunet și muzică. Asta înseamnă că pune la dispoziția utilizatorului atit surse de sunet, cit si efecte pentru procesarea acestuia, la care se adaugă mijloacele de a înregistra, compune și aranja piese muzicale. Din perspectiva designerului de sunet pentru un joc însă, cred că sursele de sunet și efectele sint cele mai importante, dar cu elemente de specificitate care disting acest tip de utilizare între toate celelalte.

qistrat, din natură/mediu" sau asa cum este anume produs prin diverse miiloace mai mult sau mai putin originale (cum ar fi lovirea unui pepene cu un clocan sau aruncarea unei bucăți de carne pe o masă udă...). Un astfel de sunet urmează apoi să fie procesat în interiorul unui program precum Reason, pentru a-l aduce la forma potrività scopului pentru care este folosit în joc.



Pro originalitate

Unil dintre voi care ștlu mai bine cu ce se mânincă producția de sunet pentru un joc ar putea argumenta că tot acest efort de a-ți crea singui^{*} materialul sonor este inutil, din moment ce poți să folosești bânci de sample-uri tematice care conțin o multitudine de sunet și efecte sonore qata făcute.

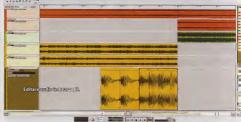
Well, este adevărat că poţi proceda aşa, dar, astfel, jocul va suna ca toate celelalte, adică generic, lipsit de originalitate, fără distincție.

Sint sătul, din perspectiva asta, de cite sunete identice am regăsit în jde mii de jocuri pină acum, toate provenite din aceleași colecții de sample-uri frecate și răsfrecate deja de aproape 20 de ani.

Avind o memorie auditivă care a ajuns deja să mă bintule, nu pot decît să răsuflu uşurat atunci cind materialul sonor (nu coloana sonoră muzicală, ci sunetele) al unui joc se dovedește a fi original. E ca o gură de aer proaspăt inspirată prin urechi.

Evident, exist § calea de milloc, cea în care sample-urile luate din colecții preesistente port fi procesate creativ pină la a le face să sune suficient de differit de originale. Un asemenea compromis nu este deloc de neglijat, lar Rescur 7 pune la disporție o sultă întreagă de unelte audio cu care să modificați un sample generic astfel încit acestă să sune nu doar un pic, mai altfel", ba chiar să devină complet alteva decti fusese inițiai





Pe de altà parte, sunetul poate fi produs sintetic, in interiorul Reason, folosindu-se sintetizatoarele cu care acest program este dotat. De asemenea, și aceste sunete pot fi procesate cu efectele incluse în Reason.

După cum logica o sugerează, pentru sunetele nute este bine să înecră abordare acrasii acestora prin mijloace, fizice', simple și creative, avind ca oblecti mitiarea/reproducerea convigătoare a sune ultul pe care veră să-întroduci în joc (cum a în 0 tă-leitură de sabie, o lovitură de pums sau călcătura unor pași). Pentru sunetele sintetice, precum cele produce de diverse înterfețir/panouri de comanda/ automate sau de către droner/body, este cel mai bine să le foloșeat de intetizatoare.

Pe de altă parte însă, nu este deloc de neglijat

nici posibilitates de a limia cu justicul sintetizacione: consuente anturale. Accumilida esperiente pini experimentare, poși ajunge la rezultate la fei de bune - sau chiar mai bune - decili hercindo si a recevel in mod. finici mu sune, lar flexibilitatea în configurare și modifizici mu sune, lar flexibilitatea în configurare și modifizici mu sune, lar flexibilitatea în configurare și modificare, din name o flexibilită est în abrazilită la inreproduce cu un sinetizator sumetul une să bit taindcaren, sau al unul pelezifici de pă, der cel al unor dispozitive mecanice în plină funcționare, al aburului și pirind prini piticul a ulpitor automate închiridus-se și deschificatio-se, al contactelor, abrazilve între diverse suprafețe, al olivultini, focurilor de armi, motoraelor parametafostororicorice și altele asemenea, astea ar menge bine sintetiziori.

Rezonanță

Nu am aid spaţiul (pognafic (mainceli) necesar y inci râdearie anonafisilul cilitor nu cred de deru pe masură, pentru a expune o gamă largă de metode de obținere a sunteelor potivite pentru un joc cu ajustorul unu program precum Ressor 7. Nia vo măgrui, dec. la cleva exemple de tehnici grafitore, pe care le consider capabile ad exvăsilul completitates dementelor ce trebule luste în calcul in producția de sunect, ct şi felul în care Resson 7 poste face faşt au ora seneme scrinițe.

Unul dintre aceste elemente este rezonanța corpurilor. Sună ciudat? De fapt, este vorba de ceva foarte simplu. O chitară clasică are un corp ce este o cavitate rezonantă. Dimensiunile, forma, grosimea, materialul din care





comparation of the comparation o

Acum, sin e-gindim la corpupi nostru. Intri-un fel vanda folvituda de prima palicida surgura trostalui umul oma de mai dimensiuni, cua cavitate ronacida de volum arra, eventuala società de un sista ropo de mujuchi pi sau gràsime, y in alt fel accessi lovituad de pumm aplicatà umul oponemi de mici dimensiumi si grestate. Asta permut a resmansia trovului umui om de mai dimensiumi esse differtà de ce a torosului umui om de mici dimensiumi - esact ca la corpusific chitaroli.

Si e-crindem aux asups i ovirurlor aglicate unuiobiect. Fiecare obiect este un corp cu o rezonanță proprie, crarecteristici. lur dică ari fi săliprorâm aceste diferențe naturale de rezonanță intre diverse obiect co copunt, toate lovirule ar sum mult prae aeramânitor, chiar mult prea artificial. De aid a pare necesitates de a p-personaliat" sumetu specific intreacțiilor finze dintre obiecte, prin incercarea de a simula — măcar aproximativ, dupa ureche", dur jochi — rezonanța corpuniori implicate île misia uni sumet întru-nijoc. In Reason, o grupá distinctá de dispositive virtuale este cas a efector audio Efector de amplesado pe un fluvicandi audio, pentru a modifica unanti ce trece prin acessá. Blun, sà zicenc à pe un canal avem un sione de lovifund de pour, invegistrativament son assu base dintre collecte de sample-uri pressistenta. Acestis suner versa el diam un canacter propriu, sà-li individualisme, tidindu-l, pe cir posibil, sà sune cit mai unauxal. Ne troblue un efect cure s'a modifica exest sunec, conferindu-i semmitura acestusi.

In Reson exist mai multe modalitaj de a simula segonara unia corpolitaci, najmi uni fazi aven unitate de efecte numità Scesani A, cara era o componenta disolp, Finoda Celebalte componenera ela unitali de efecte Scream 4 nu ne folosee lin acest scop, le vomi desactiva, pastanta activ numa Booji, in secțiumea Boly a post alejae intre s'oupur erente cele computi resonante inotate de la Ala Di. Regiljuli Reso streata di cle marcitest erezonanța corpului ales, numure ci de, apistată este semantura acustică a acestula dadică chi de muchvră farentare și susa amplificare anumite beruti de frecevența specifice corpulai est, particul acesti cale sabelitețe demissimus corpului resonant –u ci trotești ma mult butorul în semul acelor de cessorinic, ruatir corpul siete mai înc.

Pfin folgoirea acestul tip de efect - Body - semaltura acustici, rezonanța corpului stată în aceta se va imprima asupra uneurulu pe ciare aplician efectul. Din reglajid Body selectim crazeterus specific al corpului re reglajid Body selectim crazeterus specific al corpului re canant, ize din setile Reso y sicale spuema configutima exest crazeter pentru a se propija citi mai mul te se bazeală pe esperiment, pe încectă repetite, pe aproximera făcusă după bunul sim al urechi utilizazionulul, important este să cunoști procedese junderie ce se pot folgoi pentru a simula rezonanța corpuilloci. In efert a readantorus color vice constitui de

unitatea Scream 4) este Resonator, continut de un modul de efecte ce poate fi folosit în unitatea Kong. care este un designer virtual de tobe și elemente de percutie. Pentru a folosi acest Resonator, trebuie să incărcăm sunetul pe care vrem să-l procesăm în samplerul unității Kong și să amplasăm în fluxul de efecte al acesteia modulul Overdrive/Resonator. În cazul de fată nu avem nevoie de overdrive, deci acest buton trebuie să fie pe zero. În schimb, ne vom folosi de jumătatea de jos a efectului, cea numită Resonator. Acolo descoperim reglaje similare cu ceie din Body. Astfel, se găsesc S modele generice de corpuri rezonante (alese după necesitățile specifice unei unități de percutie, de data asta), notate tot de la A la E. Reso este un reglaj identic cu cel corespunzător de la sectionea Body din Scream 4, iar Size este tot precum



Scale de la acelaşi Body, doar că rotirea butonului în sensul acelor de ceasornic mărește dimensiunea corpului rezonant, nu o scade.

Cu pieptene

Deşí folosirea modulelor de efecte descrise anterior poate acoperi multe din lefuille de corpuri rezonante de care aveşi nevole in designul sunetelor dintr-un joc, este bine să cunosțetei și alte modalilații de a simula rezonanța corpurilor, pentru a vă extinde paleta de posibilități dincolo de ajustarea unor modele presetate de corpuri.

Un tip de efect eficient in a simula caracteristicile unui corp rezonant este filtrul pieptene. Nu voi intra acum in amanunte asupra acestui efect – gugāliţi "comb filter" pentru mai multe informaţii –, ci vă voi indica unde si cum poate fi folosit acesta în Reason 7.

Data find precuparea pentru modularitare a caractifici Resona, scipili din aumitre utilità di e peneranolizione sono accidio di aumitre utilità di e peneranolizione sono di della cestigna e seri cea de fittire a un'alti di est sinezza. Natissioni, Astidi, in fritredi di nibattorioni se posse intra diferecti su sema sila sono i ne accia del disi sematuli pe care veren si il manciami cuo a simunitali sematificati di acustidi, chi un'au verna si il manciami cuo a simunitali sematificati di acustidi, chi un'au verna si il manciami cuo a simunitali sematificati di custi cui averna si il manciami cuo a simunita sematificati di care il con-

In sext scop describém secţiumes Shaper și lisma active mustul und inten filtre, în care selectâm ca tija de filtre combe- funceri metră încercar și comb- ; Reglajul filtrului îl realizam din butannele freq și res, pina ajungem la on rezultar mulțiumitor. Dater fil ruilă şi folioirea generatorului de armelopare. Filtre filtri date domica oforma copului rezonant să fedinantică, să se modifice în timp - precum este cazul unui impact ce ace a rezultul a dolomare plastică a corpului rezonant.

Mai eristà în Reason 7 un efect care produce o fiturer similară cu cea de tip pieptene. Este vorba despre phaserul PH-90, care, în modalitarea sa clasică de folosire. deplasează constant frecvența la care se aplică fiiturarea. ê funcție de reglajele Rate și FMod. Ins., atundi cind oprești deplasarea frecvenței de filtrare, setind F. Mod pe zero, obții un fel de filtru pieptene cu patru vul* între dinjis vul* între dinjis re.

Un avantaj al folosirii acestui PH-90, faşta de firrut pleptene din Malström, este acelo că ai acces la regiaje individualizate, explicite, asupra acestor, văl'. Astteļ lingă ficevența primel văi [Freq], se pot seta distanțele intre văi (Spirt), precum și lătinea a ecestora (Width), Regiajul de Feedback stabilește cit de marcat este efect tul de fittare, avind un roi important în pregnanța rezonanței corpului pe care dorin al 3 il irmulaim.

Corpul rezonant ești tu!

O modalitate aparte de a simula în mod creativ un corp rezonant presupune foisirea unui vocoder într-un fel mai special. Day, ce este un vocoder? El bine, un vocoder face uz de două sermale audio, unul dintre ele fiind numir purtadur, lar cellalat modulatorul. Practic, vocoderul aduce modificări în timp real semnalului purtător, aplicind pe acesta canacteristicie semnalului modulator. Un exemplu objenuit de foliseira a vocoderului a







este vocea de robot. În care o voce umană modifică semnalul provenit de la un sintetizator. Astfel se obțin vocile sinetice, în care emisia vocala pare complet automată, non-umană. Mă rog, alti teoria, cit și aplicațiile vocoderului sînt un pic mai vaste, dar am simplificat pentru a fi mai uşor înțeles.

Ceea ce ne interesează aici privind simularea corpurilor rezonante este o funcție aparte a vocoderului BV512 cu care este dotat Reason 7. Este vorba despre butonul Hold, la apăsarea căruia semnalul provenit de la modularor exe. Implemat 7, Satrifindus J. caracteristist sale din momentul activalri funcției Hold. No, să presupunem că flosioni ca modulator voces noastră emipind prelung o vocală. Mijchd din buze și modificind destinderea guiui în Lorace triim, putem creo a vinetarea innensă de fipuri de corpuir rezonante – fiincăc ceate a facem este să modificăm propriul nostru corp rezonant alcăruli din cevitarea toracică și cevitarea bucală (la care se adugă celelalte componente ale tractului resilvator). Schimbarea vocalei pe care e neime produce





Phaserul PH-90. Mă abțin cu greutate să fac vreo glumă care să țină de seria 5tar Trek.

la rîndul ei modificări majore în caracteristicile corpului rezonant simulat.

Apskind busmul Hold at unrich din considerant a ma simulat din voce un corp rezonant potrivit, vom pu te a aplica respectiva, seemalturd "acustical asuppa unui al sunet, pe carell Irullam prin vocoder pe canalul de purational al acestus, si cere etre sumeulo pe cire dorim si-la introducem lin joc. Evident, putem folosi vocea noastrá la timp real, prin microfon, suo o putem prein-registra pe o piste audio dedicatá in Resson 7.

Accasta ar fi o modalitate de simulare a unui corp rezonant ce se distinge prin interactivitate şi flexibilitate – pur şi simplu vâ puteţi flotal propria voce în accest scop, ceea ce vă oferă un control extins asupra felului in care vă creaţi sunetul destinat jocului, sunet pe care puneți astfel amprenta unui corp rezonant.

Bineințeles, este posibil să folosiți ca modulator orice sunet. Și în acest caz experimentul este baza obținerii de rezultate folosibile - cu atit mai mult cu cit acestea sint mai neasteptate, mind me.

Datá find diferența de caracter sonor seizabilia la aplicarea efectelor precum Body, Resonator, filtru pleptene, PH-90 sau vocoderul BV512, se poate spune că acestea nu se află în competiție, ci completează împreură o gamă extrem de variată de, semnături" de corpuri rezonante, ce trebuie explorată, pe cit possibil, la modul extensiv, şi nu excluzind a priori veunul din aceste aferre.

Ce-are acvila cu sample-ul?

Nu situ dacă aji observat pînă acum, da nu sim deloc pujîne jocurile în care apar de foarte multe ori sunete de același Fle. Cîteva exemple; paşî, tropot de copite, apă curgind, lovituri diverse, Şi tort nu de putine ori se intimplă să observi că sunetel e folosite nu sint deloc vaniate, practic, se repetă aceleași cîteva sample-uri generice, desoroi luate din aceleași bănci de sunete pe care le-au utilizar, cîteva alte mil de locuri, înaîter – si dupa.

Bun, poate că nu este ușor să înregistrezi la calitate supremă cîteva zeci de instanțe diferite ale acelulași tip de sunet. Poate că nu ai posibilitatea nici măcar să înregistrezi, trebuind să te bazezi pe băncile de sunete amârit... Inchid paranteza, ranting mode off.)

Dar dacă nu poți avea ca sursă un număr rezonabiil de mare de sunete înregistrate şi/sau sample-uri, ai,
măcar, posibilitiatea să te, jocif cu cele disponibile, în
așa fel încît, prin aplicarea anumitor efecte asupra lor și
prelucrarea în detaliu, să poți recrea instanțe, practic,
no, lae acelulași sunet.

Identic, dar nu deodată

Vorbind ínså despre felul ín care este bine så modifici un sample, astfel incit så generezi o diversitate de sunete similare, dar diferite, ajungem la un fenomen fizic care aduce şi un alt argument pentru diversifica

Cind două súnete identice sint emise simultan, rezultatul este numai o creștere în volum, fără nici o modificare a sunetului. Cind însă aceleași sunete identice



generice pe care le-am tot pomenit.

(McC parameta aid. Su) care este suneul cel mal des folosis in muzical/pocurfilmen din acetaj, unic, samdes folosis in muzical/pocurfilmen din acetaj, unic, sample sathen-filme cari, distriber cin miliane de producții
medial Tese (părul unu sporul/areill), 1-am aucht deja
entreu de costistioare, înch încep și mal întreb dacă e
entreu de costistioare, înch încep și mal întreb dacă e
unitiatera acetul sample. Nui am un răspuns, încă, dar
utilitarea acetul sample. Nui am un răspuns, încă, dar
și cul numal desaugar aceti noaste rete sufficienți
șolmi, uli, ba chiar și o acvilă (de doul oni ce tei Imensă,
ce căsp ein de răsf a danu cin din se suvolează; pe pare
că au fort reterroduce în zona asta a furupei, clustați pe
ne, suberitul e intereani, orameli care se coupil de așa
ceva au tor trepectul meu), cit și înregisteze o simfonie
de prende păsfil penda, nord cum latorur arample
de pende păsfil penda, nord cum latorur arample
de pende păsfil pendă, no docu nuterur arample.

sint emise la un interval de timp foarte scurt intre momentele lor de start, de ordinul milisecundelor, cea ce percepe urches no mai et ets unento original, ci o versiune semnificativ diferità, lar atta pentru cà, prin compuneres celor douà unde identice, acestea produc un efect de filtrare, i chiu reututat deplinde de intervalul de timp dintre momentele de start ale emiteril celor douà sunere identice.

No, acum imaginaşi-u, că nu este vorba numai despre două sunete identice, ci de mai multe instanțe ale aceluiași sunet, poate chiar de ordinul zeclior, surelor, milior. La situația asta a-ra ajunge dacă designerul sunetului dintr-un joc precum cele ân seria Total War ar fi lene, sau neinspirar, şi ar folosi prea puține instine dilerire de sumetelor de copite, călcături de paş, Livvituri de arme, zăflonânit de armusă zăm. M. Vă dati sessa. am. M. Vă dati sessa.



Clipul audio poate fi salvat ca. rex și încărcat în unitatea Dr. OctoRex, unde se poate mai ușor opera asupra înălțimii fiecărul Interval în parte, dar și modifica la nivelul parametrilor specifici de sintetizator/sampler asupra cărora Dr. OctoRex oferă acces.





ma că multe dintre aceste instanțe s-ar suprapune la intervale de timp foarte scurte între ele și a penera o asemenea filtrare cumulată încit din haloimăsul rezultat s-ar înțelege ceva, dar foarte prost. Oricum, o caracteristică a filtrării de acest fel este că prezimă un pronunțat caracter de artificial, de lipsă de naturalețe – de încropeală audibilă.

Vivec: o neglijență

Mai ette insi um factor de fust in calcul in judectes problemet folosirii sample-urinor identice sau mult prea asemiañisourie. Este vorba despre deplasares personajului vostru din joc, care etse chlar frinta prin uretiche i virtuale ale cirka e i ou acuti trout. Le reemipul pe care il voi folosi spre demonstrate este um up ca cere un credena cità i voi ilitali în lumea pouritor u crenume, cu afit mai mult cu cit este vorba despre o producție în care nu s-au investit delec puțiri bani, lar asta se vede, buthir se pla audi în greialia colnais sonoră compusă de Jeremy Soule). Da, ați ghicit, este vorba de unul dintre titlurile din seria The Elder Scrolls, mai precis al treilea dintre ele – Morrowind.

lea dintre ele – Morrowind.

El bine, este un oraş "lacustru" in Morrowind, pe numele sâu Vivec, alcătuit din clâdiri de marî dimensiuni, impărțite pe niveluri. Unul dintre aceste niveluri, in care se află sursele de apă potabilă, se numește Canalworks (la care se adaugă numele clâdirii în care Problema este că sunetul de apă care curge folosit la finfinile cu pricina este același pentru toate – același sample. Mai muti decit afit, momentul de start al sample-tului pentru fiecare finitrilo, fait și a fie același pentru toate finitrilo, fait ou offest (decală fait de începutul efectiv al sample-ului) semnificativ diferențiat.

Efect ul unei asemenea negijiențe în designul sonor este unul de finitrare nearturală, penăcută, cu un core ste unul de finitrare nearturală, penăcută, cu un cete unul de finitrare nearturală; penăcută, cu un cete unul de finitrare nearturală; penăcută, cu un cete unul de finitrare nearturală; penăcută, cu un cate un cete unul de finitrare nearturală penăcută; cu un cate un cate acela
este amplasat). Ajuns pentru prima oară într-unul din

aceste Canaiworks, la vremea apariției jocului, acum 11 ani, am avut un șoc "auditiv". Acolo sint amplasate citeva zeci de fintini din care curce apa în permanentă.

nor este unu de l'atres enenatural, seplicus, cu un pronunțat caracter sintetic. Practic, se întimplă esact cea ce spuneam măi adineauri sunetele identice provenite de la întină ajunța surechite se virtuale din joc la intervale de ordinul milisecundelor intre ele, datorate distanțelor mici dintre sursiele de apă (şi de sunet). And it ceas even vorse, când norși să te mist print And it ceas even vorse, când norși să te mist print

Canalworks. Din causa de intervalele de timp intre sussele de sune intep si varieze odata co deplasarea sa, efectude filtrare devine infordi sala vanda ju, has la un mod și mal safficial, și mal denajnut fisă de situația în care statea peloc, lai esaperturi de si firmiția în poc veru similar cu cesaç se petrece întru un efect electronic desautde des folosit pentru procesarea instrumenteor și vocilor. Este vorba despre phaser - de fapt.)- am mal pomenit în articului de list, vorbind despre unitarea PF-90 din Resson, aya ci nu vice este cu stud in ecruosit.

Dacă, aplicat pe un instrument, un phaser poate suna plăcut și interesant, fenomenul fizic pe care acest



Secțiunea Shaper din unitatea Malström



erket if Biolosejte se limitineje a nit de pujni spre deloci. In emalitarea acustici, finci creenil percepe imedial lipisa de naturaleje a si, Biptul cià acesta este absolut nepomiriti in mediul pe care polu inlecaretà a l'Asaci ci mai realist cu putintă, 5 ils în un eg fludim numai la exemplui din Morrowinch, di jai ce sa rau zini intru mitti de straregile, la deplisame acamerii de lusar vederi pe un cimpa de lupită în care mild e sustenet de copitra/put/muniri lovituri/coment, produse la inervale de milisecunde, at fi lipite de variates. On, visui, mi a si trimpitar și asta... last, deci, încă o situajle ce demonstrează de ce este necesar ai folisaim instanțe cit mai variate ale careliulași în ple sumet – suu săl le obțimen pin procesacululași un sumet – suu săl le obțimen pin procesare creativă, atunci cind avem la dispoziție un set redus de suriete.

LE. Revizitind Vivecu pentru a face un screenhot pentru acest articol, am descoperit că, în cel clţiva ani buni de cind nu am mai fost pe acolo, cineva a umbait la sunerul fintinilor cu pricina (s/sau la offser-uri s/sau la distanța de la car devin audiliar (reculcind safter humărul fintinilor ce pot fi auzite simultan) şi a reparat în mare măsură problema observată de mine în trecut. Interesant.

Schimbarea - primii pasi

Reason 7 pune la dispoziția designerulul de sunet întreprinzător – dar și atent la detaliu – citeva unelte cu ajutorul cărora să se poată interveni asupra unui sunet, astfel incit din el sà se poatà recrea mai multe altele similare, dar suficient de diferite incit nu doar să dea impresia că nu provin din același sample, dar să nici nu producă efectele nedorite pe care tocmai le-am descris.

In primul rind, trebule spus calmodificative in volum ale unul sample null is chimbà sudirient pentru a produce unul diferit. Inainne de toate, trebule schimbată flecvența sunetulul, iar apoi este foarte recomandabil să fie schimbate duratele de timp între microevenimentele interne sunetului.

Cel mai simplu mod de a schimba frecvența este să crești sau să cobori înălțimea sunetului original. În Reason putem face foarte ușor asta

atif in secţiunea de araijori (sequencer) a programului, in partea sa de editare a clipurilor audio, ct; şi prin in-cărcarea supenciul intri-un sampler suu in unitatea Dr. Octo Rex. Atenţie iniăs-o simplă schimbare a frecvenţei intregului sunet nu va face decit să creze un efect de armonie sonot a liet de nenarunt, poate chiar mai deranjant decit daca lăsam sunetul în versiunea sa originală să fie misi în ci mai multie instante identicet.

De aceea, este bine că Reason ne oferă posibilitatea împărțirii unui sunet în bucățile sale alcătuitoare, punind marcaie de capăt de interval în zonele din sunet

CKONG CKONG CANCELLO CANCELL

In care detectează (automat) tranzienți. Ce sînt tranzienții? Sint portjuni floarte mici dintr-un sunet, in care volumul acestula crește su coloară semnificativ, în intervale de timp de domeniul fracțiunii de secundă. Reason detectează automat tranzienții dintr-un clip audio şi pune marcaje în locurile respective din sunet. Odată îmadriti în mai multe intervale, sunetul

poate fi tratat in detaliu, pe fiecare interval in parte. Astfel, pe fiecare dintre aceste intervale existà posibilitatea de a păstra înâlțimea sunetulul dintr-un interval, modificind numai durata acestula. Apol, clipul poate fi



impărți în clipuri mai mici, folosind ca limite ale noilor clipuri marcajele care delimitau intervalele. Acest cilpuri mai mici pot fi individual ridicate sau coborite ca inălțime a sunetului, fără schimbarea duratei lor. După aceasta, sunetul se poate reintregi prin alipirea la loc a clipurilor mici.

Evident, toate aceste modifical este bines à fe fiacute or moderaje in peneral situ sufficient indicationborial ale haltjenii sunestului diriversi interval cu cel multiodual tonurii, far duratele cu maximum citeva zeci de miliscerunde. Reason va face in apa fel incir intervalele modificate sia elipeació fale cusus in interiorni sunestului curvial i apaprir, ca si ne culter tampir supartiumi curvial i apaprir, ca si ne culter tampir supartiumi urche intre ele — evident, moderajia in modificalmi operate are ya so contributio in aces transitional.

Redesenind unda

Bun, in incercarea de a obtine un sunet nou, diferi, dim-runul presenten, abstind in alta glus unentului (adicia, dacă e vorba de sunesul respirației, tot ăsta să fie și sunetul derivat din cel originali, am umbăst la inspărit; sunetul original (internale care sint mai multe sun ani puține dubșu ani depis anu sa ăperții dinive marcipile puse automat pe transierții. Se poate inită a castes modificită a un feu suficiente su, în dorista nosată de a obține cit mai multe și mai variate sunete cheintate dintru-un set restrins de ample uri, să simțim nevoia de a apitice o procesare suplimentară, care să aducă în cușule și mai multe variabile ce port fi manipulate dono perturul and versifica surence publice dono perturul and versifica surence

Pinà acum am, umbair la frevența undei sonore și la durata sunetului. Este inda momentul să acționâm mai decid saupra formei de undă. În acest scop, una dintre unettele cele mai bume puse la dispoziție de Reason 7 este un efect rumiti, waveshaper 7. Acesta compune unda sonoră a sunetului pe care dorim să-1 modificâm cu o undă sonoră presetată, aducind modificăt mai subtile șa uma radicale oriinalului.

Waveshaper-ul este continut de secţiunea de filtre a a tentratavonulu Malstrüm, sub numele Shaper, şi poaa tentrulitzar singur prin simpla dezactivare a celor două fittre cu care împarte respectiva secţiune. Formele de undă presetate pe care le puteți utiliza sint în număr de cinci, pornind de la sinusuidă și terminind cu zoomot -



adică în odinea creschoare a "distruzivității" procesiii suneului origină. Natel, pentru procesarea unor sunete upro de recunoscut, care au un caracter natural și predictibil, este îndicea şă folosiți unda sinusoidală sau pe cea de saturalic cu moderațile, addic făs a exapera din regiajul de AMT (Amount). Pentru sunete neregulate, cu bopat conținu armonic şi care nu sitr exact percelicibile în curgerea în în Irimp, puețis să va ventruați pe teritorul experimental, atric cu butonul AMT, cit şi cu forma de unda selectală în Shaper.

Pe lings wwenhaper, o alt modalitate de a acționa asupar formel de undă sere folioria filtraler și egalizatoarelor. Reason 7 oferă multe posibilități în acest domeniu, fic ca unități sparate, fie în interiorul unor unități de referichiretizem ani anin. îlu dică toate acestea nu sint de ajuns, unitățile de distorium edicicate, prezum 1-1 Foliobach Distorion sui Screem 4, por adauga sare şi piper, în mai multă sau maj puțină cuntitate, la su master pe care II domi diner putin sui sur sau puțină cuntitate, la su mater pe care II domi diner.

De la pîş-pîş la bang-bang

Deci, am umbiat la lungini și înățirin de sunet, am schimbat forma de undi. Nu am atins isă dinamica sunetului, felul nace volumul auni sinnet evolusază în timpul derulării acestula - un aspect ati de important, de definitorii pentru un sunet, incit un poate fi deloc tresut cu vederas. Exist efette care pot modică dinamic volumul unui sunet, nu stafic, nu cu aceeaji cantitate de decibeli pe dustati intregului sunet, ci variabili, în funcție de valoarea momentană a amunitor cancteristici ale sunetului.



Un astif de efect este cel numit, transient shaper, a chui funcție est e a acționa supun diamunici sunetului numa în zonele sale în care se manifestă transienții – aclică modificările semnificative ale volumului sinori ce se petere extrem de rapid, v-am mai spus despre asta în articol. Astife, un transient shaper poate face ca passigle de acta le unus sunez, ponele de precusivitate ale acestusi, să fie ori imilitarite, ori accentraste. Pe acestusi cale, unur delga modifică roji metodele expuse anterior poate fi adaptat pertru o și mai largă deresificare, înclusir i ce priveței deamare sa substită.

Spre exemplu, gindiți-vă la călcăturile de pași, la picături de apă care produc zgomot la căderea pe o



suprafață, la sunetul materialelor combustibile solide care pocnesc intr-un foc. ba chiar si la vorbire, strigate, la zgomote de respirație, la lovituri de arme, sunet de senile, de lopeți s.a.m.d. Detaliile variației de volum sonor ale unor astfel de sunete pot fi manipulate cu un transient shaper, pentru a le diversifica și a obține variante noi ale unui singur sample originar. Ba, chiar si dacă aveti deia suficient de multe astfel de sample-uri pentru a acoperi un anumit tip de sunet fără a avea probleme de repetiție, tot este posibil să aveți nevoie să faceti ca un sunet să fie mai blind, mai usor, sau, dimpotrivă, mal "agresiv", mai răzbătător.

Efectul Transient Shaper este inclus între modulele de efecte continute de unitatea de tobe Kong, din Reason 7

În situația în care vreți ca un sunet în integralitatea lui să fie schimbat sub aspectul dinamicii, nu doar pe tranzienti, puteti apela la un compresor, care va face ca sunetele mai puternice să fie atenuate, aducind o uniformizare în volum a unui sunet, de-a lungul întregii sale durate. Reason 7 oferă mai multe compresoare, fiecare avind un caracter propriu și utilizări usor diferite pentru designul de sunet însă toate trebuie încercate, deoarece rezultatele potrivite pot sări de unde nu te aștepți. Pentru situația în care vreți să obțineți o creștere a dinamicii sunetului și o mărire a diferenței de volum sonor între porțiunile mai zgomotoase și cele mal silentioase, puteti folosi expanderul inclus in mixe rul virtual oferit de Reason 7 - expanderul este inversul compresorului, după cum v-ati putut da seama.

De joasă frecventă

Aş dori să vă atrag atenția asupra unei uneite foarte utile în designul de sunet, atit pentru că poate grăbl procesul prin care ajungi la rezultate folosibile, cît si prin posibilitatea ca aceste rezultate să fie neașteptate - dacă o dorești. Este vorba despre generatorul de unde de joasă frecvență (Low Frequency Oscillator - de obicel abreviat ca LFO

Acesta produce unde a căror frecvență este atit de joasă, încît ajunge în domeniul infrasunetelor, ceea ce le face inaudibile de către urechea umană (desl o balenă ar putea să se umecteze suplimentar la auzul mesajetor subliminale transmise de un LFO către Oceanul Planetar). Dar un generator de unde de joasă frecventă nu este destinat a fi sursa de semnal audio într-un sintetizator, ci de a produce o oscilație care să fie folosită drept semnal de control/modulație al altor parametri ai unui efect sau sintetizator - cum ar fi înăltimea sau volumul sunetului produs de oscilatorli propriu-zisi ori frecvența de tăiere a unui filtru

Exact aceeasi functie o poate indeplini un LFO asupra sunetulul pe care vreți să-l modificați pentru a-I folosi într-un joc. Aplicat unul parametru al unui efect inserat pe canalul sunetulul în lucru, un generator LFO oferă o modalitate rapidă de a opera modificărl ciclice constante într-un sunet. În Reason 7, cel mai util astfel de generator de unde de frecventă joasă este unul din cele incluse în unitatea de sinteză Subtractor, Astfel, sectionea LEO 1 din Subtractor poate fi utilizată de sine stătător, semnalul de control emis de aceasta putínd fi scos printr-o iesire dedicată





aflată la spatele sintetizatorului

Now foarte utilizată este forma de undă sinusoidală a oscilației emise de un LFO, dar și cele triunghiulare, dinte-de-fierăstrău sau chiar dreptunghiulare. Aceste forme de undå simple sint utile pe sunete care prezintă (sau trebuie făcute să prezinte) modificări ciclice, repetitive, ce pot fi simulate şi/sau accentuate prin folosirea unui LFO ce acționează asupra parametrilor

unui efect aplicat sunetului în lucru. În general, sunetele de mecanisme rotative, de respirație, de gaz sub presiune aflat într-un recipient din care este eliberat la intervale regulate, de tensiune într-o incintă metalică s.a.m.d., pot beneficia de tratamentul cu efect controlat cu unul sau mai multe LFO-uri.

Însă una dintre utilizările mai puțin cunoscute, dar cel putin la fel de folositoare, anume a sectiunil LFO 1



din Subtractor, este cea in care semnalul emis de acest generator de frecventă joasă nu este o undă ciclică clasică, ci un semnal aleatoriu, ce trimite valori întîmplătoare către parametrii de efect și/sau sintetizator pe care il controlează. Un astfel de semnal este util la con trolarea parametrilor unui efect/sintetizator ce actionează asupra unui sunet neregulat, ce prezintă componente întîmplătoare - cum ar fi exploziile, dar si sunetele naturale, precum curgerea apei, sunetul valu rilor care cad, al tunetelor, al prăbușirilor.

Foarte important însă în aplicarea acestul tip de modulatie întîmplătoare este tocmai faptul că poate fi controlată, măcar parțial. Acesta este avantajul adus de sectiunea LFO 1 din Subtractor, anume că oferă reglajele Rate si Amount. Rate determină densitatea schimbărilor întîmplătoare ale semnalului de control trimis către efecte/sintetizatoare, iar Amount, intensitatea acestui semnal. Tot pentru a oferi o anumită măsură de control asupra aleatoriului, LFO 1 oferă posibilitatea alegerii intre două tipuri de semnal întimplător, unul hard, mai marcat, si unul soft, mai moale

indiferent de tipul de semnal pe care il folositi cu LFO 1 si de felul de sunet pe care il aplicati, trebuie să țineți minte că moderația este bună. Deviza în designul de sunet este "a little goes a long way", în cele mai multe cazuri în care doriti să realizati variațiuni convingătoare pornind de la un set restrins de sample-uri. Pe de altă parte, LFO 1 îți dă posibilitatea și de a aplica sunetului modificări drastice, radicale, pentru obținerea unor efecte care pot foarte greu fi create pe altă cale.

"Mai poftiti si-n altă seară"

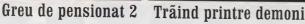
Am incercat în articolul de față să vă pun în contact cu unele aspecte care tin de designul de sunet, pentru a vă da ideea - cine știe, unii dintre voi vor trece de pragul curiozității, cîndva... Și am ales să nu vă prezint efecte si chestiuni comune, care, desi la fel de utile, sint mult mai cunoscute - reverberatia, ecourile, efectele de coborîre/îngroşare și înălţare/subţiere a vocii, vocile sintetice/robotice -, cu toate că acestea au unități de efecte corespunzătoare în Reason 7: R7000

Advanced Reverb, The Echo, DDL-1 Digital Delay Line, Neptune Pitch Adjuster and Voice Synth, BV512 Vocoder, Toate acestea, într-o formă sau alta, sint de găsit ușor la alte surse de informație, suficient de accesibile, către care vă recomand să vă îndreptați telescoapele de căutare online.

În schimb, am Intrat în chestiuni mai aparte, mai rar întilnite, desi cel putin la fel de importante, arătîndu-vă cum un singur program, foarte dotat și Inteligent gindit, poate acoperi și nevoi aparte ale designului de sunet pentru jocuri, inclusiv în partea de prelucrare a unor sunete preexistente/preînregistrate. Cu speranta că v-am hrănit setea de cunoaștere, dacă nu cumva și o pasiune incipientă, îmi manifest intenția de a mai scrie, la un moment dat in viitor, și un articol introductiv despre sinteza de sunet pentru jocuri si facerea de muzică în același scop - tot cu excelentul Reason 7 de la Propellerheads. ▶ Marius Ghinea

On-line: www.propellerhead Distribuitor: www.avaudiosys.ro





N u mă așteptam ca această parte a doua să fie mai bună decăt prima. Nu mă așteptam nici să răd atât de mult. Cineva deștept a realizat că actorii de calibru greu prinși în această peliculă pot mult mai mult decât o comedie sictirită plină de acțiune. Bravo lui! Bruce Willis, John Malkovich, Helen Mirren, Anthony Hopkins și Catherina au toți un farmec aparte și merită un scenariu și o întrigă mai bună. Acțiune la fel de nebună. Umor plurilateral dezvoltat. Atât vă povestesc, au reușit să taie pe din două o dubă cu un gatling gun, după care pauză: "Ai murit, mà?", Încă nu!" Și dă-i și mai seceră un pic. Ce îmi place e că filmul nu ne la de proști și în niciun moment nu se la în serios. E clar că majoritatea secvențelor din filmele de acțiune sunt imposibile, așa că, de ce să ne mai ascundem, de ce să nu le ducem pe toate la extrem, de ce să nu le facem memorabile. Era cât pe ce să sar din scaun cănd ditamai mașina de teren s-a lovit de o alta și a început să zboare přin aer în stilul aberant clasic. M-am calmat căteva clipe mai tărziu cănd au schimbat cadrul și au lăsat mașina să zboare undeva în fundal, pe un moment de Ilnişte, ca o scenă de balet. Nici măcar nu au mai arătat unde s-a prăbușit. Scena a continuat cu altceva, mai interesant. Așa da. Multumesc!



blog.joelburgess.com

risez un pic si continui aici articolul cultural al acestui număr. Joel Burgess este Senior Designer in cadrul Bethesda Softworks. Blogul lui este de tip ţestoasă, cu inserții rare și nemuritoare, deosebit de interesante pentru orice pasionat de game design. Găsiți aici de la "The Myth of the LDD", în care explică ce este "Documentul de Level Design" și concluziile la care au ajuns în cadrul companiei,

pānā la "Skyrim's Modular Level Design", unde prezintă pe îndelete de ce au ales să construiască jocurile în acest mod. care sunt plusurile și minusurile unei astfel de abordări, lucruri mai putin evidente de care trebuie să ții cont în faza de construcție a nivelurilor și multe, multe altele. > ncv



Nu sunt un mare fan al genulul horror, iar vina e a lor, a filmelor de gen. Rar mai vezi unul în care acțiunea și monștril să aibă sens, scenariu Inteligent, efecte etc. Mintea mea s-a învățat să recunoască instinctual toate aceste "greseli" și imediat le tale din avănt. Imposibil, deci, nu horror, fantasy pentru copii. The Conjuring Insă... Doamne, ce film! Aproape ajunsesem să cred că nu mai știe nimeni (în State) cum să facă un horror bun. Ce e interesant e că ideile folosite aici sunt furate fără jenă din clasici, nu o să descoperiți nimic cu adevărat nou, dar, cu bun simţ, pasiune și talent, uite că se poate face din orice bici. Reacțiile actorilor sunt atát de naturale, sunt curiosi exact cát trebuie, prevázători exact când trebuie – nu vezl, aprinde lumina, nu merge, pleacă ~, se sperie exact căt și când trebuie și așa mai departe. Te poți Identifica ușor cu oricare dintre personaje sau personalități, lar acest lucru te aruncă acolo. Mișcările camerei sunt și ele naturale și interesante, efectele și scenariul, surprinzător de bune. Dacă vă prinde, filmul va fi de departe cel mai bun horror pe care-l veți vedea anul acesta. M-am surprins cu fiori, m-a surprins prin stresul psihlc, la un moment dat chiar prea puternic, m-am surprins cu gura căscată. Asa da, Multumesc! > ncv

LE

FC

FC



ABONEAZĂ-TE PE **un an**

la ordeare dintre certe rule noestre gi primegti automat^o un Card Hama micro SD 8GB + adaptor







Librăria

Cărțile din colecția CIII KOMPAKT pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:















Abonamente "BONUS"	A	bon	iameni	te "B	ONUS"
--------------------	---	-----	--------	-------	-------

Revista	Doresc abonamentul inceapánd cu luna:	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abona- ment)
CHIP CU OVD - 6 apariţıı			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții • o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP CU DVO -12 aparitu + BONUS - Card hama, micro SD 8GB + adaptor			137.00 lei	
LEVEL 6 apariții		1000	75.00 lei	
IEVEL 12 aparıtıı + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL 12 apariții + BONUS a Card hame micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 fei	
OTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
OTO VIDEO · 12 aparitir + BONUS a Card hama, micro SD 8G8 + adaptor			119,00 lei	
Total general de pla			de plată:	

РОТО VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția СНІ	P Kompakt la alegere	107.5
FOTO VIDEO - 12 aparitir + BONUS - card	hama. micro SD 8G8 + adaptor	119,0
		Total general de p
enumirea firmei / C.U.I.		
ime, prenume		
rstă Ocupație		
N .	NO EL	Sc. An.
Malitate	115	
nd Poștal	Indet	
lefon	e-mail	
in plătit lei în data de	cu mandatul postal/o di	nul de plată or.
in that fost abonat ou codiil	Comutana	

entru operativitate, vā rugām sā completați online talonul la adresa swww.chip.ro/hibrarie sau să trimitejt talonul alăturat prin fax la 2268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro 18884/481158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

special confidence and the foliage of the plant of the plant of the antimotive reversion in a supplication of the plant of

Bonusul Kard micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis Impreunal cu prima revista din abonament.

review

ROME

A FI SAU A NU FI TOTAL WAR



Apariții în COLECȚIA KOMPAKT





În cuprinsul acestei cârti veti gâsi o moursiuni generals in API-of HTML 5 (in tehnologide înnudite, dar și exemple detaliate de folosire



fost regandită în detalur. Affă cum să obții cea mar bună productivitate utilizând Excel. Word

OFFICE 20



Tot ce trebule să știi despre cel mai recen tem de operare lansat de Microsoft.



sitepoint

HOTOSHOP CS6 FÄRÅ SECRETE Sfatun, trucun şi tehnici ale acestei versiuni Adobe



operare Ubuntu și a lui Libre Office.



GHIDUL COMPLET A



WEBSITE CU JDDMLA! 2.5 levată conceptele de bază ale unui popular sistem de pestiune a continutulus.



CSS - TEHNICI ESENTIALE Folosind tehnicle CSS din această carte, puteți să nizati felul cum arată site-unie dumne avo



Invață și aplică cele mai noi tehnio HTML, CSS Javascrot, Photoshop și Flash.



Prin această carte, vă ghidâm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică



Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oncârul împătimit de artă care dorește să învețe să



Veti descoperi ghidun profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o



HTML5: GH ÎNCEPĂTORULUI Faceti primii pasi, cu alutorul acestur ghid,



Această carte cuprinde peste 200 de sfatun



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRAC Ghidul deosebit de prietenos vá va transforma cu siguranță într-un designer iscust!

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online: DAME CHAG F649 I Contact Libraries Libraries



















Utilizand imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile donte! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pomiți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU. DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, Scani, ife - Phone; Barcode Scanner, ShopSavvy, Scani, ife, QuiddMark - Android: ScanLife, BerTagg, QR Code Scanner Pro - Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader - Windows Phone 7; Upxode - Symbian





Apariții cu tematică foto în COLECTIA







Ghidul vå ajută să realizați fotografii ui aviend ca subject natura sălbatică.



O colectie de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe spránceană, pentru a fi oricui la indemâni



Capturați mișcarea în toate formele ei, învâțând ncile imortalizării everimentelor sportive



O colectie de sfaturi de fotografiere de la profe care và vor ajuta sà obtineti imagini senzationale



care doresc să îmbine călătoria și tehnica







CREATIVITATE IN EDITARFA FOTO Ghidul või ajută să prelucrați portretele în mod finzător, într-o colecție de truceri și retușări de



FOTOGRAFIA DE PORTRET Această carte vă va ajuta să obțineți tografii de portret mal bune In-











Cartea oferà cele mal interesante trucun

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:













Utilizand imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dummeavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile donte! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil

Intraţi în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows-Phone 7) ş'aiutați a aplicație pentru citrae codinio (R. Bupa establiarea aplicațiie este de ajuns să o pomiți pe telefon și folisaird camera aparatulul, si incadraj păratul alburat cu codul (R. daji citic arapstatula via vereferice noi intermedul tomorulul mobil ta paparia doria).

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI! "Applicații gratufte i Normader, Barode, Sairulie-Phone, Barode Somner, ShopSavy, Sairulie, QuidMark - Indon
SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI! "Ascatule Beelagg (Olicale Sammer Pro-Bladberry, OR Revote Beelagg, Morrador - Windows Phone 7, Upcode - Symbian preader, Barcode, ScanLife -- IPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuidoMark -- Android;



G750

CREAT PENTRU A DOMINA

MAȘINA SUPREMĂ DE LUPTĂ

Există laptop-uri puternice şi existe unele cu adevărat redutabile. Chiar şi după standardele ROG, G750JH este un monstru. Jocurile rulează fluent, ca prin minune, datorită celul mai puternic procesor disponibil pentru notebook-uri, din a patra generație de procesoare Intelê Core" I7. Desktop replacement Mai mult decâ atâti G750JH rulează orice joc, fiind motorizat de NVIDIA® Geforce® GTX 780m cu memorie grafică dedicată 4GB GDDRS, asfel încât numărul de cadre pe secundă să nu mai fie o problemă, nici când setați detaliile la maxim. Sistemul de râcire dual din spatele laptop-ului garantează atât temperaturi optime de funcționare, cât și silențiozitate în timpul partidelor de gaming. Laptop-ul a fost special proiectat pentru estiuni lungi de gaming beneficiind de o tastatură iluminată, ergonomică, instalată în plan înclinat, pentru confortul maxim al incheiturilor. Sunetul este și el la inălțime, grație tehnologiilor SonicMaster și ROG AudioWizard veți purea auzi; sunetele mai clar.



THE CHOICE OF CHAMPIONS

